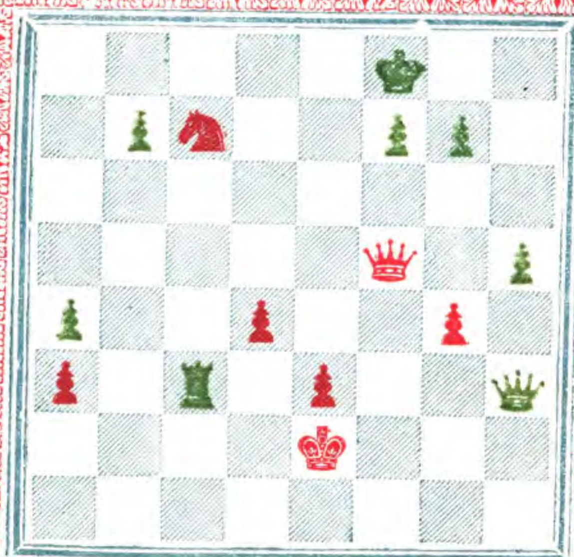
प्रहेलिका.



लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्यावर
सात डावांत मात करितो.

THE
CHESS-PLAYER'S
COMPANION;

COMPILED,

BY THE AID OF

NARRAYEN SUCCARAM JOSEY

FROM

THE WORK OF

Howard Staunton Esquire

BY

HURICHUNDRA CHUNDROBA JOSEY.

BOMBAY:

PRINTED AT

GUNPUT CRISHNAJEE'S PRESS.

MDCCCLIV.

श्री

बुद्धिबळें खेळणाराचा मित्र.

हा ग्रंथ

हावार्ड स्टॉन्टन एस्कायर

यांचे ग्रंथाचे आधारावरून आपल्या मराठी चालीप्रमाणें,

नारायण सखाराम जोशी

यांचे साह्यानें

हरिश्चंद्र चंद्रोबा जोशी

यांणीं

लोकहितार्थ केला तो

मुंबईंत

गणपत कृष्णाजी यांचे छापखान्यांत छापून

प्रसिद्ध केला असे.

शके १७७६.

सन १८५४.

बुद्धिबळ क्रीडेचें चमत्कारिक वर्णन.

गीति.

नगरेकदोनराजे,
सचिवांसहसंगरींसदाशूर ॥
हस्त्यश्वोष्ट्रपदाती,
संग्रहींअसतांनबैसतीवीर ॥

॥ १ ॥

शस्त्राविरहितयुद्धा,
करितीअन्योन्यचित्रहें भासे ॥
असतीअमरपरीते,
मृतसैन्यपुन्हाजिवंतहोतअसे ॥

॥ २ ॥

भास्कर हें उपनाम,
नामजयाचें असेहरिश्चंद्र ॥
सुतचंद्रशेखराचा,
वर्णीक्रीडाप्रकाशिमनचंद्र ॥

॥ ३ ॥

अनुक्रमणिका

प्रस्तावना

अलिकडेस ह्या मुंबईत त्याप्रमाणेंच दुसरे कितीएक देशांत विद्या कलादिकांची सुधारणुक चालली आहे हें पाहुन, बुद्धिबळ खेळाचें पुस्तक काढण्यास मला इर्षा उत्पन्न झाली; त्याचें मुख्य कारण हें आहे कीं अझुन पर्यंत ह्या मुंबईत, ह्या संभावित खेळाचि प्रसृती झाली नाहीं व कितिएक सुज्ञ ग्रहस्थ ह्मणविणारे ह्या संभावित खेळाकडेस दृष्टीही देत नाहींत आणि आपणांस सुख प्राप्त व्हावें ह्मणोन कित्येक ठिकाणीं त्यांहीं चैनबाजीचे बंगले काढिले आहेत. तेथे ते नेहमी सायंकाळीं जाऊन गप्पा हाकुन आपली कर्मणुक करून घेत असतात. तर त्यांस व इतर सुज्ञ जनांस माझें सांगणें इतकेंच आहे कीं, वाईट व्यसनाच्या चाली टाकुन देऊन बुद्धिबळें खेळण्याची आवड धरावी. आतां तुह्मास सर्व दिवसभर श्रम होतात ह्मणोन कांहीं तरी जीवास कर्मणुक करून घेतली पाहिजे, तर ती ह्या बुद्धिबळांपासुन प्राप्त होऊन चातुर्य ही वाढतें. त्याजविषयीं पुढिल गीति लिहिल्या जात आहेत.

गीति

उदराच्यानिर्वाहा, होतिश्रमतेबहूतसत्यादिनी ॥
व्हावीमनविश्रांती, कथितोंतुह्माक्रिडावयाह्मणुनी ॥१॥
बुद्धिबळांचीक्रीडा[1],आहेजीचारु[2]फारक्रीडाया ॥
क्रीडतअसतांशांती, होइमनालाह्मणोनिक्रीडाया ॥२॥
टाकुनिदुर्व्यसनेतीं, करितीजींयावपूस[3]दुःखबहु ॥
विश्रांतीच्यावेळीं, खेळावेंबुद्धळांसिजाणमुहू[4] ॥३॥
चातुर्यफारवाढे, संकटपडतांस्फुरेबरीयुक्ती ॥
ह्मणउनिसुज्ञजनानी, ध्यावेंयासीकरीलअक[5]मुक्ती[6] ॥४॥

---

१ खेळ. २ सुंदर. ३ शरीरास. ४ वारंवार. ५ दुःख. ६ सुटका.

ह्या बुद्धिबळ खेळाहुन, कर्मणुक करुन घेण्या करितां दुसरे बहुत खेळ आहेत, परंतु त्यांपासुन परिणाम काय होतो व ते आपल्या स्वाधीन आहेत किंवा नाहींत, तें पुढील गीति वाचल्या असतां समजुन येईल.

गीति

सारीपाटतसाची, गंजीफातोअसेबहुखेळ ॥
दुःखप्रदअसातिपरि, बुद्धिबळांलाह्मणोनिबाखेळ ॥१॥
पाशाच्याआधिनतो, खेळअसेसारिपाठयाचातो ॥
तैसाचिगंजिफाचा, खेळनसेआपुल्याचअधिनतो ॥
होतीकली[1]सकारण, समयींमैत्रीकतीतुटेताता ॥
ह्मणुनीत्यागतयांचा, करितांहोईलसुखबहुआतां ॥२॥

याप्रमाणें अन्य खेळ दुःख देणारे आहेत ह्मणोन संभावित जो बुद्धिबळांचा खेळ तो नित्य विश्रांतीच्या वेळीं खेळत असावा.

ह्या विषयावर लिहिणारे जे बहुत ग्रंथकार त्यांच्या मतावरून असें सिद्ध जाहलें आहे कीं, हा खेळ प्रथमतां आपल्या हिंदुस्थानांत उत्पन्न झाला आहे, व असें असतां आपल्या देशांत त्याचा प्रचार फार कमती आहे, हें पाहुन मला फार वाईट वाटतें; कारण कीं अन्य देशांत हा खेळ मागाहुन प्रगट झाला असतां, बहुतेक विद्वानांनीं त्याची बहुत सुधारणुक केली. लंडन शहरांत तर त्या विषई बहुत मंडळ्या मिळुन नेहमी सुधारणुक करित असतात व त्यांचा त्या शहरांत ह्या खेळाविषयीं बहुत जागा आहेत जांस ते "चेसक्लब" असें ह्मणतात; तर हे सुज्ञ जनहो आपणहि त्याच प्रमाणें करावें तुह्मी सुक्ष्म दृष्टीनें विचार करुन पहा कीं इंग्लिश लोक दर आठवड्यास दोन तीन डाव नवे खेळुन, वर्तमानपत्रांत छापुन प्रसिद्ध करित असतात, तर तुह्मीही ह्याच प्रमाणें मंडळ्या स्थापुन त्यांच्या-

---

1 कलह.

सारखी सुधारणुक करित जाल, तर त्यापासुन तुह्मास बहुत प्रकारचे लाभ होतील; जे लाभ बुद्धिबळ ग्रंथाच्या आरंभीं वर्णन केले आहेत तर त्यांजकडेस तुह्मी लक्ष लाऊन पहावें ह्मणजे लक्षांत येतील.

बुद्धिबळ खेळणारांत नामांकित असा जो "**हावार्डस्टॉन्टन एस्कायर**" याणें बुद्धिबळ खेळाविषयीं इंग्रेजी भाषेंत उत्तम प्रकारचा ग्रंथ केला आहे, त्याजवरुन मी आपल्या हिंदुखेळाच्या चाली न सोडितां हा ग्रंथ तयार केला, तर सुज्ञानीं ह्या ग्रंथाचें एकाग्र चित्तानें साद्यंत अवलोकन करावें. ह्या ग्रंथांत जे विषय घातले आहेत,ते सुज्ञांनीं एकाग्र मनानें विचार करुन पाहिले असतां सर्व आगत्याचे आहेत असें जाणल्यावांचून कदापिही राहाणार नाहींत.

हा संभावित खेळ खेळत असतां आपआपसांत तंटा उत्पन्न होऊनये ह्मणोन इंग्रेजी ग्रंथावरुन आपणास उपयोगी पडतील अशा "**कानू**" घेतल्या आहेत ह्मणोन ग्रंथ करणाराची सुज्ञांजवळ प्रार्थना हीच आहे कीं त्यांहीं त्या "**कानू**" आदर पूर्वक स्वीकार करुन त्यांप्रमाणें वर्तावें; आणि आपले बालकांस हा खेळ खेळण्याविषयीं उपदेश करुन त्यांची ह्या खेळाकडेस जेणेकरुन प्रीति लागेल अशी तजावीज करावी, ह्मणजे त्या मुलांची दुसरे खेळावरुन प्रीति उडुन याजवर लागेल, व त्यांस यापासुन बहुत प्रकारचे लाभ प्राप्त होतील.

ह्या ग्रंथाची प्रस्तावना करित असतां कितीएक जनांस उपदेश केला आहे ह्मणोन, मजवर क्रुरदृष्टी करूंनये कारण असें ह्मटलें आहे कीं "**सर्वेषामुपकारार्थं कविब्रुते नसंशयः**" असें आहे ह्मणोन किमापि ही मनांत किल्बिश न बाळगितां ह्या ग्रंथाचें साद्यंत अवलोकन करावें.

ही प्रस्तावना करित असतां उत्तम प्रकारानें बुद्धिबळें खेळणारा असा जो माझा मित्र "**नारायण सखाराम जोशी**" यांचा अति-

[illegible] शिवाय यावर [illegible] ग्रंथी [illegible] देववत नाहीं कारण [illegible] हा ग्रंथ करीत असतां किंचीत प्रकारानें त्यांही आपलें मत प्र[illegible]दिलें आहे.

[illegible] विषय साधारण मनुष्यास एकाएकीं समजण्यास कठिण [illegible] या करितां [illegible] उचीत [illegible] पाहुनच कंटाळूं नये. ए[illegible] ग्रंथ [illegible] वाचून विचार करावा; तसेंच घोप[illegible] पुष्कळ वाचून [illegible] नाहीं, वास्तव अळिकडील मु[illegible] इत्यादिक चिन्हें पाहून वांचे [illegible] किती थेकळी पाहिजे तेंतें तशी (स० अल्प किंवा पूर्ण) घे[illegible] वाचावें, म्हणजे ग्रंथ कर्त्याचा सर्व अभिप्राय समजून वाचणारास [illegible] आनंद वाटेल.

हें भाषांतर बहुधा इंग्रेजीवरून [illegible] केलें आहे, परंतु कोठेको[illegible] बरोबर संबंध येण्याकरितां व आपल्या खेळाच्या चाली व[illegible] करण्या करितां सारांश घेउन व काढुनहि लिहिलें आहे व किति [illegible] आपल्यास मुखोद्गत असण्याकरितां गीति छंदांतही वर्णन के[illegible] आहे. दुसरें या ग्रंथांत स्थळकितेपीं पौनरुक्त्यादिक दोष दिस[illegible] ते इंग्रेजींतही तसेच आहेत याजकरितां उपाय नाहीं.— सारांश [illegible] आमची प्रार्थना [illegible] आहे कीं यांतील जे दोष चुकून राहि[illegible] असतील त्याकडे लक्ष न देतां आपलें कार्य साधुन घेण्याविषयीं, [illegible] करून बुद्धिबळ खेळाचें वर्णन केलें आहे, त्याजकडेस दृष्टी [illegible] स्वीकार करावा; मग जरी कोणी मंदमती व आळशी [illegible] विचार न करिता उचीत काठिन्यादिक दोष देऊन याचा [illegible] केला तरी, त्याची ग्रंथकर्त्यास क्षिति वाटणार नाहीं. कारण [illegible] आहे.

[illegible] सुधियः,
[illegible] ॥

यथायूनस्तद्वत्परमरमणीयापिरमणी,
कुमाराणामंतःकरणहरणंनैवकुरुते ॥१॥

याचा अर्थ.

ही माझी उक्ति बुद्धिमान पुरुषांच्या अंतःकरणांत अमृतरूप होऊन आनंद देती, मग जरी कोणी आळशी मनुष्यानें इचा अनादर केला तर तेणें करून तिला काय न्यूनत्व येणार आहे? (यास दृष्टांत) अतिशय सुंदर ही तरुण स्त्री तरुणाच्या अंतःकरणास जसी मोहित करती, तसी तिच्या गुणांची अनभिज्ञ जीं मुलें त्यांच्या मनास हरण करण्या विषयीं ती समर्थ होत नाहीं.

मुंबई — हरिश्चंद्र चंद्रोबा जोशी.

श्रावणमास कृष्ण ८

शके १७७६

शयित आभार मानण्याची संधी माझ्यानें सोडुन देववत नाहीं कारण मी हा ग्रंथ करित असतां कितीएक प्रकारानें त्यांहीं आपलें साह्य मला दिलें आहे.

यांतील विषय साधारण मनुष्यास एकाएकीं समजण्यास कठिण आहे. या करितां सुज्ञानीं उगीच थोडेसें पाहुनच कंटाळूं नये. एक दोनवेळ समग्र ग्रंथ लक्षपूर्वक वाचून विचार करावा; तसेंच घोपट मार्गानें पुष्कळ वाचूनही उपयोग नाहीं, यास्तव अलिकडील सुधारलेल्या रीतिप्रमाणें कामा, समीकोलन इत्यादिक चिन्हें पाहून जेथे जसी विश्रांति घेतली पाहिजे तेथें तसी (ह्म० अल्प किंवा पूर्ण) घेऊन वाचावें, ह्मणजे ग्रंथ कर्त्याचा सर्व अभिप्राय समजून वाचणारास फार आनंद वाटेल.

हें भाषांतर बहुधा इंग्रेजीवरून पदशः केलें आहे, परंतु कोठेकोठे मराठीत बरोबर संबंध येण्याकरितां व आपल्या खेळाच्या चाली वर्णन करण्या करितां सारांश घेउन व वाढउनहि लिहिलें आहे व किति एक प्रकरणीं आपणांस सुखोद्गत असण्याकरितां गीति छंदांतही वर्णन केलें आहे. दुसरें या ग्रंथांत स्थलविशेषीं पौनरुक्त्यादिक दोष दिसतात ते इंग्रेजींतही तसेच आहेत याजकरितां उपाय नाहीं.— सारांश सुज्ञास आमची प्रार्थना हीच आहे कीं यांतील जे दोष चुकून राहिले असतील त्यांकडे लक्ष न देतां आपलें कार्य साधुन घेण्याविषयीं, मुख्यत्वें करून बुद्धिबळ खेळाचें वर्णन केलें आहे, त्याजकडेस दृष्टी देऊन याचा स्वीकार करावा; मग जरी कोणीं मंदमती व आळशी मनुष्यानें विचार न करितां उगीच काठिन्यादिक दोष देऊन याचा नाकार केला तरी, त्याची ग्रंथकर्त्यास क्षिति वाटणार नाहीं. कारण ग्रंथांतरीं ह्मटलें आहे.

मद्युक्तिश्चेदंतर्मदयतिसुधिभूयसुधियः,
किमस्यानामस्यादलसपुरुषानादरभरैः ॥

यथायूनस्तद्वत्परमरमणीयापिरमणी,
कुमाराणामंतःकरणहरणंनैवकुरुते ॥१॥

याचा अर्थ.

ही माझी उक्ति बुद्धिमान पुरुषांच्या अंतःकरणांत अमृतरूप हो-ऊन आनंद देती, मग जरी कोणी आळशी मनुष्यानें इचा अनादर केला तर तेणें करून तिला काय न्यूनत्व येणार आहे? (यास दृष्टांत) अतिशय सुंदर ही तरुण स्त्री तरुणाच्या अंतःकरणास जसी मोहित करती, तसी तिच्या गुणांची अनभिज्ञ जीं मुलें त्यांच्या मनास हरण करण्या विषयीं ती समर्थ होत नाहीं.

मुंबई हरिश्चंद्र चंद्रोबा जोशी.

श्रावणमास कृष्ण ८

शके १७७६

आपला दिवसाचा उद्योग चांगल्या रीतीने झाला नाहीं तेथपर्यं-त आणि तुला खेळाविषयीं उत्कंठा होई तेथपर्यंत, हा खेळ खेळूं नको.

दुष्ट मंडळींत हा खेळ कधींही खेळूंनको; कारण कीं तेथें हा खेळ खेळत असतां तूं व तुझा प्रतिपक्षी तुह्मी दोघेही खेळताना भुकाल जावेळेस तुझी खात्री होते कीं, तूं त्यांस मारुशकतोस परंतु ते त्याची रुची घेतील याविषयीं खात्री नसते तर अशा तुझापेक्षां जे वृद्ध त्यांजबराबर कदापिही खेळुनको.

खेळण्याविषयीं थोडका वेळ सांपडला आहे तर खेळूंनको; व जेणेकरून तूं दुसऱ्या दिवशीं उशिरानें उठुन आपल्या धंद्यास न्यु-नत्व आणाशिल असेंही करूंनको.

आपल्या स्त्रियेस न्यूनाधिक भावाचा वर्चस्वपणा दिल्यावांचून ह्मणजे कांहींतरीं आड घातल्या वांचून तिजबराबर खेळूंनको आ-णि तुझ्या स्वतां अतिशयित बरोबरी करुन घेण्याविषयीं सावधराहा.

जावेळेस तूं डाव जिंकला आहेस त्या वेळेस शत्रूचा खेळ वा-खाणुंनको अथवा जेव्हां तूं हरला आहेस तेव्हां तुझ्या खेळाची नि-र्भत्सना करूंनको. पहिल्या गोष्टींत तूं अभिमान करितोस आणि दु-सऱ्यांत तूं मानहानी करितोस.

मातबर मनुष्य, जर गरीब मनुष्याबराबर खेळायास बसला आहे तर ५ वे अध्यायीं कानू सांगितल्या आहेत त्या बरहुकुम खेळावें. व गरिबानें आपला डाव दिल्यावर त्याणें आपण डाव दि-लेला परत फिरविणें आहे तर कदापि फिरऊं नये; कारण ह्या कानू सर्वांसही लागुन आहेत. गरीब मनुष्यानेंही मातबर मनुष्याबराबर

खेळायास बसलें असतां मातबर मनुष्याची उगीच मूर्खासारिखी स्तुती आणि आपली निंदा कदापिही करुंनये; याप्रमाणेंच मातबर मनुष्यानेही आपली स्तुती किंवा दुसऱ्याची निंदा करुनये. व आपण डाव चुकुन दिला ह्मणजे माझा प्रधान इत्यादि दृष्टी चुकुन मी आमक्या जागीं ठेवला आहे तर कदापिही परत घेऊंनये. आणखी या विषयीं दुसरे नेम आहेत, ते मी गीति छंदांत पुढें लिहितों.

गीति

क्रीडाकरण्यापूर्वी, उचलुनयेमोहऱ्यांसपूर्वीच ॥
कथितांदुजीयानेहो, उचलायाघ्याविएकजातीच ॥१॥
करूनयेअनमाना, आग्रहत्याचाबहुतपाहुनये ॥
आहेनियमअसातो, धरितांचित्तींविषादतोचिनये ॥२॥
चारुक्रीडाकराया, दुजियानेंसांगतांचिखेळावें ॥
आग्रहधरूंनयेहो, कथितोंतुजलामदीयमानावें ॥३॥
क्रीडारंभहिझाल्या, वरमगदुर्भाषणाकधींनकरी ॥
दुजियाचेचीत्तासीं, उदासहोईलगोष्टतीनकरी ॥४॥
बैसेमौन्यधरूनी, नगायनातेंकरीनवादुसरें ॥
खेळावरूनिमनतें, जाइलऐसेंकरूनयेकाधिरे ॥५॥
क्रीडाचारुकराया, येतीतुजलापरीकधींनिंदा ॥
करूंनयेतयाची, स्वियस्तवनातेंकरुनयेचिकदां ॥६॥
क्रीडासत्यत्वानें, करणेंजाणेंकथितमीतुजरे ॥
चोरीकरूनीमोहरें, दुसऱ्याजागींटिऊनयेकाधिरे ॥७॥
मुख्यत्वेंकथितोंमी, सत्यपणाधारिजेक्रिडास्थानीं ॥
होइलक्रीडाविरस, जेणेतीवृत्तीनोधरीमानी ॥८॥

शेवट तुला सांगतों कीं खेळांत आळशीपणा धरूंनको. दुसरे

लोक बोलत असतां तेथें लक्ष देऊंनको. हा खेळ दरदिवस खेळ-ण्याचा अथवा रात्रीस कर्मणुक करून घेण्याचा नाहीं. हा खेळ खेळत असतां आपलें मन, शांतता आणि चांगली वृत्ती हीं उपयोगांत आण. आणि जरी हा खेळ आहे तथापि यांत मी चांगला खेळणारा आहें अशा तुझे प्रतिष्ठेचें स्थापनकर.

क्रीडापहाणारासबोध

गीति.

क्रीडापाहायाबसला, त्याणेंत्यालाविचारसांगुनये ॥
एकाविचारकथितां, दुजियातेंतोबहुतक्रोधाकिये ॥१॥
कथितांविचारएका, हरला जरितोबहूतक्रोधकरी ॥
किंवाजींकतजरितो, क्रोधकरीतोदुजातयाचवरी ॥२॥
ह्मणुनीस्वस्थबसावें, मौन्याधरुनीक्रिडापहावीती ॥
स्वियापमानहोइल, वृत्तीऐशीकदांधरीनाती ॥३॥

सुज्ञजनाहीं ह्या सुचनेकडेस विशेषेंकरून लक्ष द्यावें ह्मणजे खेळण्यास फार सुखावह होईल.

बुद्धिबळें खेळण्यापासून लाभ आणि त्याचे उत्पत्ती वरविचार.

बुद्धिबळाचे खेळानें मनाचे कितिएक शक्तिची वृद्धि होते आणि या संसार कृत्यांत कोणत्या रीतीनें वागावें तें ह्या पासून सर्व कळून येतें. तें असें कीं आपणास या प्रपंचांत, संकटें, शत्रू, लाभ इत्यादी प्राप्त होतात तेंव्हा त्यांचें नीराकरण कोणत्या रीतीनें करावें; ह्मणजे संकटें प्राप्त झालीं असतां त्यांचे नीवारण करणें, शत्रूचा नाश करणें आणि लाभ प्राप्त झाला असतां कोणत्या रीतीनें आनंद मानून घेणे इत्यादी सर्व गोष्टीविषयीं ह्या बुद्धिबळ खेळांत चातुर्य उपाय योजीले आहेत, कीं जेणे करून मनुष्यास कल्पनाशक्ती, धैर्य आणि चीत्तसमाधान हीं प्राप्त होतात. ह्या खेळापासून आणखि जे लाभ होतात ते ह्या ग्रंथाचे ९ वे अध्यायीं (जांत अप्रबुद्ध खेळणारास सूत्र (ह्म० नीति) आणि बोध सांगीतला आहे त्यांत दृष्टीस पडतील ह्मणून येथे पीष्टपेषण नकरीतां बुद्धिबळ खेळाचे उत्पत्तीवर वीचार करूं.

बुद्धिबळ खेळाचे उत्पत्ती विषयीं ग्रंथकारांचीं नानाप्रकारचीं मतें आहेत परंतु सोराबूजी मंचरजी जल्ना आणि अस्पंदारजी जमूसेटूजी सराफ या पारसी ग्रहस्थांही गुजराती भाषेंत बुद्धिबळांविषयीं ग्रंथ केला आहे (जांतून मी ह्या ग्रंथाचे शेवटीं बळी व निर्बळी डाव आणि पदाती माती घेतल्या आहेत) त्यांत त्यांहीं कित्येक ग्रंथकारांचीं मतें लीहीलीं आहेत त्यांतून हा खेळ हींदुस्थानांत उत्पन्न झाल्याविषयींचे कित्येक मोठ्या ग्रंथकारांचीं मतें आहेत तीं आपल्या हींदुलोकांकरीतां उतरून घेंतों.

" सर उईलीयम जोन्स " डाक्तर " हाईड " आणि दुसरे कितीएक प्रख्यात ग्रंथकार हींदुस्थान देशाचे तरफेंत आहेत आ-

णि इराणी लोकांचे वृतांतावरून ते असे सांगतात कीं इराणी लोकांस इसवी सनाचे ६ वे शतकांत, हा खेळ आणि याविषयीं एक संस्कृत भाषेंतला ग्रंथ हींदुस्थानांतून मिळाला होता. वरल्या ग्रंथकारांचे मताप्रमाणें कीतीएक हींदुलोक असें ह्मणतात कीं कोणीएका विद्वानानें इसवी सनाचे ५ वे शतकांत, विषयांत आणि दुःखांत पडलेल्या मनुष्यांचें दुःख हरण करण्याकरीतां हा नवीन खेळ उत्पन्न केला आहे; परंतु वक्षमाण गोष्ट हींदुलोकांत बहूतकरून प्रसिद्ध आहे आणि या गोष्टीवर त्यांजला पूर्ण आधार आहे. ती अशी.

इसवी सनाचे ५ वे शतकांत, हिंदुस्थान देशामध्यें गंगानदीच्या मुखाजवळ एक मोठा बलवान हींदुराजा राज्य करीत होता, आणि त्याचे बापानें, " सर्व हींदुस्थानचा राजा " या प्रमाणें एक गर्वानें भरलेला ग्रंथ आपल्या मुलास दीला होता; त्याचें कारण हें आहे कीं त्याच राजाचा बाप बहूत राजांपासून खंडणी घेत होता व सर्व राजे त्याचे ताबेंत होते. आतां ह्या मुलानें (ह्म० राजानें) याप्रमाणें मनांत विचार केला कीं सर्व प्रजा माझ्या तक्ता (सींहासना) पासून आहे आणि प्रजे बरावर मला कांही एक कर्तव्यता नाहीं. याप्रमाणें दुष्ट विचार करून सर्व प्रजेवर जुलूम चालउंलागला तेणे करून त्याचे ताबेतले जे राजे, ते खंडणि द्यावयास मागें हटले; आणि सर्व प्रजेची त्या राजावर क्रुर दृष्टी झाली.

ह्या प्रमाणें राजा जुलूम करित असतां, कोणी एका शेष या नावाचे ब्राह्मणानें आपल्या देशाची दुष्ट चाल पाहून आणि प्रजेवरला जुलूम काढून टाकण्याविषयीं हा बुद्धिबळाचा खेळ नीर्माण केला. आतां ह्या बुद्धिबळ खेळांत सर्व मोहरीं व पदाती या पेक्षां राजा मुख्य आहे तथापी मोहऱ्यांवाचून (ह्म० प्रजेवाचून) बहुते-

क घाल्यांतून आपला बचाव करून घेण्यास आणि जय मीळविण्यास अशक्त आहे.

हा स्तुत्य नवा खेळ गावांत मख्यात झाल्यावर, राजाचे मनांत शिकण्याची प्रेरणा झाली होत्साती, नामांकीत बुद्धिबळ खेळणारा शेष यास बोलाऊन आपला गुरु केला. आतां ह्या गुरुनें बुद्धिबळांचे कायदे आणि प्रत्येक मोहरें कसें चालवावें याविषयीं समजवीताना त्या राजाची पूर्ण खातरी केली; ती अशी कीं हरएक मोहरें व पदाती यां व्राचून राजा कीती नीकामी आहे; आणि मोहऱ्यांचा साह्यावाचून राजाचो बचाव होणें कीती कठिण आहे. अशी समजूत केल्यावर त्या दुष्ट राजाचे डोळे उघडून मनांत विचार करूंलागला कीं, पूर्वी केलेल्या जुलुमाचा पश्चात्ताप मागुन करावा लागेल त्यावीषयीं त्याचा मनांत एक मोठा विचार सुचला आणि त्याची पूर्ण खातरी झाली कीं आपलें जें खरें बल, तें प्रजेची प्रीती होय. या प्रमाणे जाणून आपल्या दुष्ट चालीचा प्रतीबंध केला.

आतां "टामलीन्सन" ग्रंथकार आपला शेवटला विचार ह्मा प्रमाणें देतो कीं, कितीएकमख्यात व पुरातन ग्रंथकारांच्या सत्योक्ती आणि प्रमाणें याजवरून असा निश्चय होतो कीं, हा खेळ प्रथमतां हींदुस्थान देशांत उत्पन्न झाला तो इराणी आणि आरबी लोकांचे मारफतीने युरोपखंडांत दाखल झाला आहे.

हा खेळ जेंव्हा हींदुस्थनांत उत्पन्न झाला तेंव्हा या खेळास चतुरंग असें नाव दीलें त्याचा अर्थ पुढील गीतींत समजेल.

गीति

संस्कृतींनामजयाला, ह्मणतीविद्वानसत्यचतुरंग ॥
हस्त्यश्वोष्ट्रपदाती, मुख्यहींअसतीह्मणोनिचतुरंग* ॥ १ ॥

* सैन्य.

"सरउईलीअम जोन्स" यांचें मत असें आहे कीं इराणिलोक ह्या संस्कृत शद्बास चत्रंग असें ह्मणतात. हा शद्ब चतुरंगापासून अपभ्रंषीत आहे. परंतु जावेळेस इराणचें राज्य आरबलोकांचे स्वाधिन होऊन आपला अमल चालऊं लागले तेंव्हा, त्यांचे भार्षेत पहीलें आणि शेवटचें अक्षर नाहीं ह्मणून शत्रंज हें त्यास नाव दीलें तेंच हल्लीचे वेळांत इराणि लोकही बोलतात आणि हींदुस्थानांत राहाणारे कीती एक लोकही त्याच शद्बाचा उपयोग करीतात.

असो परंतु आपल्या लोकांत सांप्रत ह्या खेळास बुद्धिबळ असें ह्मणतात.

ग्रंथ वाचणारास सूचना.

ह्या ग्रंथांत किति एक पठ काढीले आहेत त्यांत जीं निरनिराळे रंगाचीं मोहरीं येतील तीं खालीं काढलीं आहेत त्याप्रमाणें ओळखावीं.

	लाल.	हिरवीं.	
राजा	♔	♚	राजा
प्रधान	♕	♛	प्रधान
हत्ती	♖	♜	हत्ती
उंट	♗	♝	उंट
घोडा	♞	♞	घोडा
पदाती	♟	♟	पदाती.

श्लोक.

विरिंचिरुद्रादिकदेवजातें,
दिव्यस्तवानेंस्तवितीबहुते ॥
जापाहतीयोगिमनांतध्यानें,
त्यामीअजालानमितोंमनानें ॥ १ ॥

वेदांतवेत्तेवदतीजयाला,
परंप्रधानंपुरुषंतयाला ॥
विश्वोद्भवाकारणईश्वरुतो,
जोविघ्नसंघासित्वरेंहरीतो ॥ २ ॥

गीति

जातेंप्रथमनमीतां
देतअसेजोविचित्रबुद्धिबळ ॥
त्याहेरंबानमुनी,
वर्णितखेळाविचित्रबुद्धिबळ ॥ ३ ॥

संस्कृतिंनामजयातें,
ह्मणतीपंडितबरेंचचतुरंग,
होतेंप्राप्तजयानें,
पुरुषालागींसदैवचतुरंग ॥ ४ ॥

सुजनप्रार्थना.

गीति

मजलामाहितजितुकें,
तितुकेंलिहिलेंमनींधरात्याला,
असल्याचुकीक्षमातीं,
करणेंमजहीविनंतिविबुधांला. ॥ ५ ॥

॥ श्री ॥

बुद्धिबळें खेळणारांचा मित्र

प्रवेश

अध्याय १

बुद्धिबळें आणि पट यांचे वर्णन—बुद्धिबळांचि रचना – राजा – प्रधान – हत्ती – उंट – घोडे – आणि पदाती – त्यांच्या गती – शक्ती – शत्रूस मारण्याच्या रीती, इत्यादी.

बुद्धिबळांचा खेळ, मोठा चकित करणारा आणि मानसिक इछा विलास आहे, (जो आपणास पुरातन कालिक चातुर्यानें दीलेला आहे.) तो दोघे खेळत असतात. जा पटास चौसष्ट घरें आहेत अशा पटावर, प्रत्येक ओळींत आठ मनुष्यें, असें चार ओळीवर प्रत्येकास सोळा मनुष्यांचे लहानसें सैन्य त्याच्या आज्ञेंत असतें.

॥ गीति ॥

जातित्याचतुरंगा, असावीजाणाहोभिन्न[1]रंगाची ॥
एकअसावीहिरवीदुसरीजाणाआरक्त[2]रंगाची ॥ १ ॥
द्व[3]याश्व[4]उष्ट्र[5]हस्ती,[6]बेदद्वयप्या[7]दिसत्यजाणखरीं ॥
सचिवें[8]कएकराजा, दुप्पटअसतींकिडावयासीपरी ॥२॥

---

१ निरनीराळे. २ लाल. ३ दोन. ४ घोडे. ५ उंट. ६ हत्ती. ७ आठपदाती. ८ प्रधान.

दोघेंक्रीडाकरिती, षोडष[1]घेऊनजाणप्रत्येक ॥
दोघांमिळुनीबत्तीस, मोहरींअसतीसमाननो[2]प्रतिक[3] ॥३॥
खेळायाचतुरस्र,[4] घ्यावापटतोअसेमनोहर[5]जो ॥
असतीचौसष्टतया, गृहें[6]रमाया[7]करीमनास्थिरजो ॥४॥
मध्यस्थळिंदोनगृहें, असतीत्यालासमानचतुरस्र ॥
सव्य[8]स्थळिंप्रधाना, बसवीअपसव्य[9]भूपति[10]ऽजस्र ॥५॥
भूपाच्याशेजारीं, बसवीउष्ट्राश्वहस्तिहाचक्रम ॥
सचिवासन्निध[11]जाणा, बैसवीसन्निद्धतदर्भोप्यार्दीसम ६
शिकणारासीपटतो, विदीतव्हावाह्मणोनिकाढियला ॥
मोहऱ्यांसुद्धांजाणा, लाउनीमनतेंविलोकिहोत्याला ॥७॥

आकृती १



खेळाच्या प्रारंभीं, मोहरीं आणि पदाती वरल्या ऽकृतींत दाख-विलीं आहेत त्याप्रमाणें आपल्या पटावर मांडावीं. राजा आणि

१ सोळा. २ नाहीं. ३ प्रतीकुळ. ४ चौपट. ५ सुंदर. ६ घरें. ७ खेळाया. ८ डावेबाजूस. ९ उजवेबाजूस. १० राजा. ११ जवळ.

प्रधान, प्रथम अथवा जीला राजकीय ओळ ह्मणतात त्यामधील मध्य गृहें ते व्याप्त करीतात; आणि प्रत्येकास त्यांचा संरक्षणाकरितां एक उंट, एक घोडा आणि एक हत्ती हीं असतात; आणि त्यां मोहऱ्यांचा समोर एका ओळींत सर्व पदाती ह्मणजे शिपाई उभे राह्यतात. पटांत राजाचे बाजूस जीं मोहरीं असतात त्यांस राजाचीं असें ह्मणावें. जसें, राजाचा उंट, राजाचा घोडा राजाचा हत्ती आणि त्यांचा पुढील जे पदाती त्यांस, राजाचा पदाती, राजाचे उंटाचा पदाती, राजाचे घोड्याचा पदाती, राजाचे हत्तीचा पदाती असें ह्मणावें. जीं मोहरीं प्रधानाचे बाजूस असतात त्यांचें वर्णन पहील्याप्रमाणें, जसें प्रधानाचा उंट, प्रधानाचा घोडा, प्रधानाचा हत्ती आणि त्यांचा पूढल्या पदातींस, प्रधानाचा पदाती, प्रधानाचे उंटाचा पदाती प्रधानाचे घोड्याचा पदाती आणि प्रधानाचे हत्तीचा पदाती असें ह्मणावें.

मोहरीं आणि पदाती यांच्या गती.

गीति

कथिलापटमिमोहरीं, कथिलींस्थानेंगतीकशीत्यांची ॥
कथितोंपुढतीआतां, मनैक्यकरुनिखरेंतींसमजाची ॥८॥

सर्व बुद्धिबळांचे चमत्कारिक गतींचें ज्ञान लिहून समजविण्या विषई फारच कठिण आहे परंतु चांगल्या शिकलेल्या किंवा निपुण पुरुषा पासुन पटा वरुन समजउन घेण्याविषई फार सुलभ आहे ह्मणोन, शिकणाराने खेळण्या करितां, आपणास त्यांचे ज्ञान समजउन घेण्याविषई दुसरा सांगितलेला उपाय योजावा. असो, परंतु जांस बुद्धिबळ खेळाविषई मुद्दल ज्ञान नाहीं त्यांस हेंवर्णन उपयोगी पडेल अशी आशा आहे.

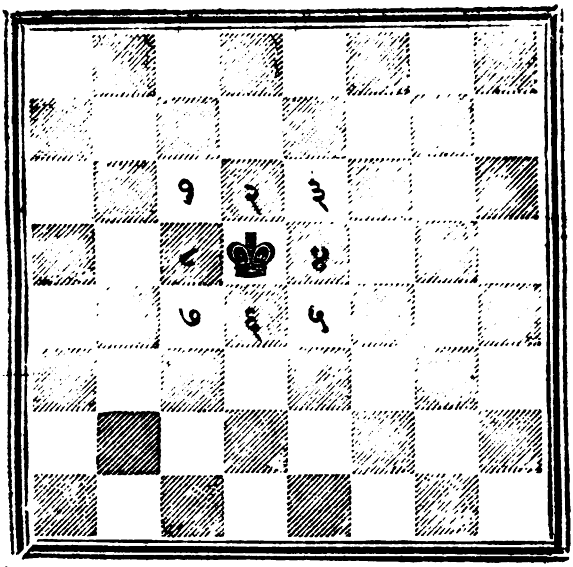
राजा

गीति

चालेसर्वहिचाली, *भूपतिपरितोक्रमीतएकगृह ॥

अकृती २

हिरवीं



लाल

दर्शविलेंमीपटितें, असतीअष्टगृहेंक्रमाअरिह ॥९॥

राजा एकावेळीं एक घर चालतो, (परंतु उड्डाणाशिवाय जें पुढें वर्णन करण्यांत येईल) परंतु त्याची गती सर्व बाजुनें आहे. ती अशी कीं, पुढें, मागें, बाजूस आणि तिर्कसस्थानीं. राजा जें घर व्याप्त करितो त्याच्या जवळील जीं घरें असतात, त्यांत शत्रुचें मोहरें अथवा पदाती जें निराधार (ह्मणजे बलहीन) असतें, त्यास तो मारण्याविषयीं समर्थ असतो; आणि त्या राजास मारातून सुटून जाण्याविषई चमत्कारिक मोकळिक असती; ह्मणजे त्या राजास दुसऱ्या-

---

* राजा.

घे शहांत जाववत नाहीं; तें असें कीं, शत्रूच्या मोहऱ्यानें अथवा पदातीनें संरक्षित जें स्थल, तेथें अथवा कोणत्याही प्रसंगीं, परराजानें व्याप्त केलेलें स्थल, (ह्मणजे जागा) त्याचा जवळील घरांत त्यास खेळवत नाहीं. दुसऱ्यां मोहऱ्यांप्रमाणें पटाचे मध्यभागीं राजास फार मोठें बल असतें, जेथें तो अडथळ्याशिवाय निरनीराळे आठ घरीं जातो; परंतु बाजूस असला तर पांचघरीं, व कोपऱ्यांत असल्यास तीन घरीं जातो.

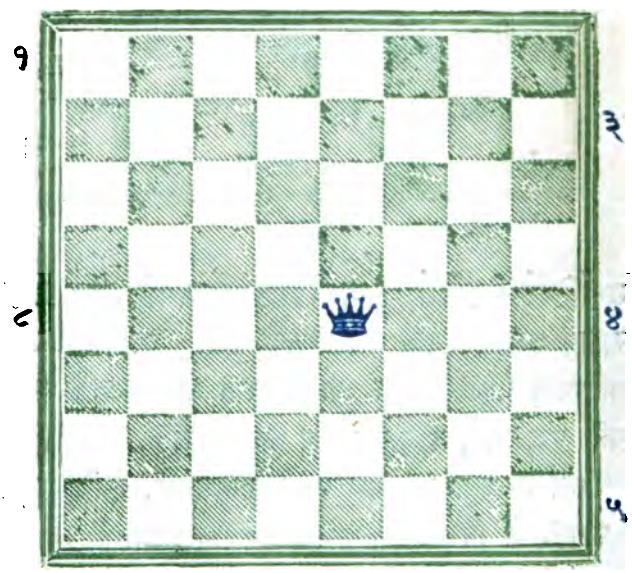
प्रधान

गीति

उष्ट्रागजापरीहो, चालतमंत्रीप्रधानजाह्मणती ॥

आकृती ३

हिरवीं २



लाल ६

वरल्यापटांतपाही, सत्ताविसतोगृहेंफिरेहिगती ॥१०॥

प्रधान, सर्वांपेक्षां या खेळांत फारच बलवान आहे. तो हत्ती प्रमाणें सरळ ओळींत, पुढें, मागें आणि बाजूस आणि उंटाप्रमाणें सर्व बाजूस तिर्कस चालतो. ही त्याची गती वरल्या पटांत. १, २, ३, ४, ५, ६, ७, आणि ८, याप्रमाणें अंक घालून दाखविली आहे पहा आपण जा गृहीं असतो तें घर खेरीजकरून त्याची सत्ता सत्ताविस घरांवर आहे.

हत्ती

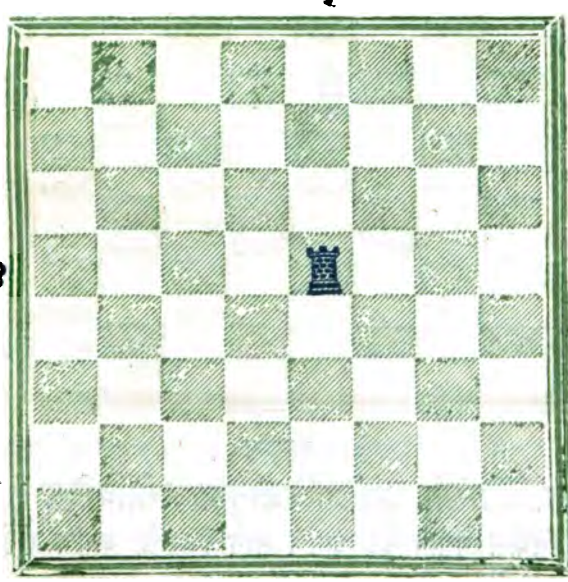
गीति

चालेगजनीटउभा, चालेअडवापटांतनिर्भयतो ॥
व्हायागतीहीविदित, ठेऊनिहत्तीपटांतदाखवितों ॥११

आकृती ४

हिरवी

१

४  २

लाल ३

वरल्याऽकृतींतहत्ती, ठेवियलामध्यदेशिंजाणावा ॥
चौदागृहेंफिरेकीं, नीटउभातोतसाचितोअडवा ॥१२॥

हत्ती, प्रधानाच्या खालोखाल बलवान आहे; तो सरळ ओ-ळींत, पुढें, मागें आणि बाजुस याप्रमाणे मोकळे पटांत आपण जा गुहीं असतो तें घर खेरिजकरून चौदा घरें फिरतो.

उंट



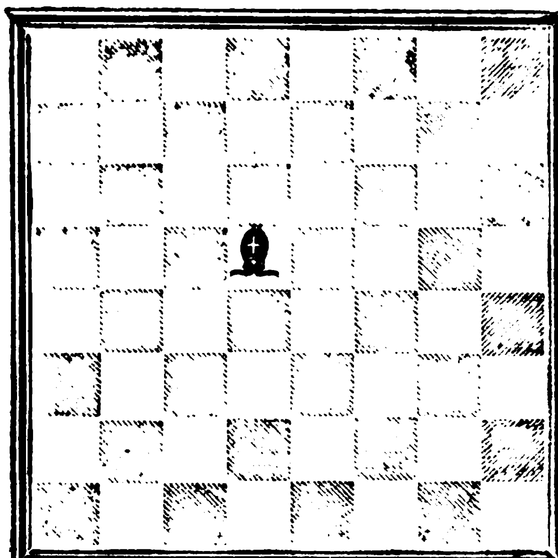

गीति

चालेतिर्कसउंट, स्थानेंत्याचींपटांतदाखवित ॥

आकृती ५

हिरवा

१ २



४ ३

लाल

तेराघरींफिरेतो, आहेगतिहीतुह्माअसोविदित ॥१३॥

उंट, तिर्कस गतीने पुढें आणि मागे फिरतो. आणि दोहों उंटा-चीं पगें (ह्मणजे स्थानें) निरनिराळीं असतात. हा पटाच्या मध्यभागीं असला ह्मणजे तेरा घरेंपर्यंत ह्याची गती असती.

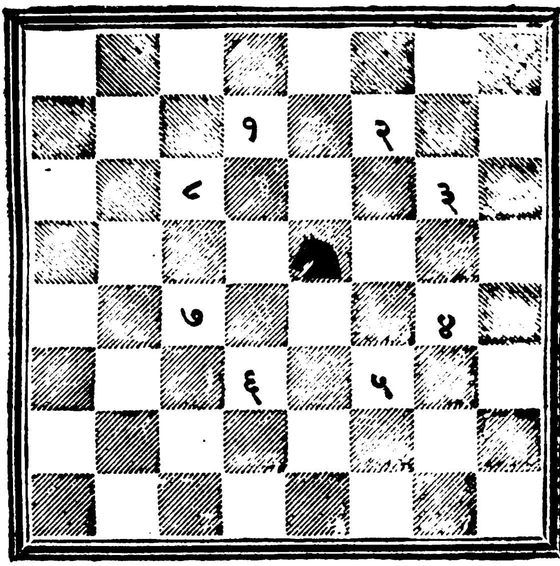
घोडा

गीति

वाजीउडोनिचाले, सार्ध*द्वयतींगृहेंमनीसमजे ॥

आकृती ६

हिरवीं



लाल

अष्टगृहासिंजाई, दाखविलेंमीपटांतहेंसमजे ॥१४॥

घोड्याची गती विचित्र आहे आणि ती वर्णन करण्याविषयीं सुलभ नाहीं. ह्याच एका मोहऱ्यास मोहऱ्यांवरून अथवा पदातीवरून उडून जाण्यास मोकळिक आहे दुसऱ्या मोहऱ्यांची गती स्वकीय अथवा परकीय, मोहरीं अथवा पदाती यांचे अडथळ्यापासून त्यांचा मोकळिकीवर परतंत्र आहे. हें पुढील उदाहरणावरून समजून

---

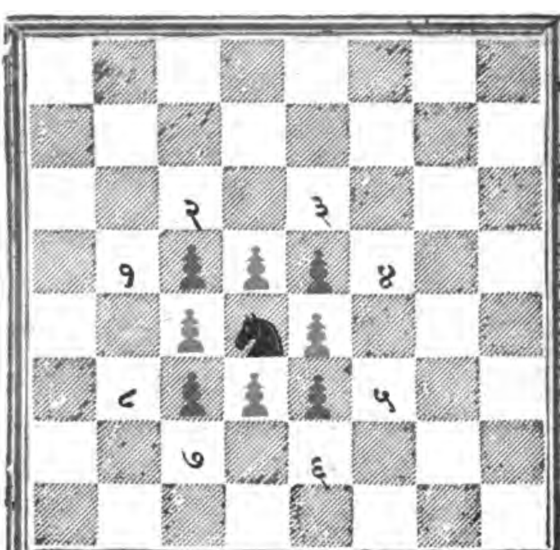
* अडीच

येईल. खेळाचे आरंभीं जेव्हां सर्व मोहरीं लढाउ प्रमाणें एका हारींत रचलेलीं असतात त्यावेळेस एक घोडामात्र, पदाती पुढें चालण्यापूर्वीं, चालतो. राजा, प्रधान, उंट आणि हत्ती हीं सर्व, त्यांच्या पुढें तिर्कस बाजूस पदाती असल्यामुळें गती विषयीं कुंठित होतात. ह्मणजे त्यांच्याने पदातीवरून उडवत नाहीं, परंतु घोड्यास सर्वांचे मस्तकावरून उडून जाण्याविषयीं मोकळिक असल्यामुळें त्यास एकदम समरंगणांत आणतां येतो. ह्या प्रकरणी घोडा एक घर सरळ पुढें व एक घर तिर्कस अथवा वांकडे गतीने चालतो. जर राजाचा घोडा प्रथम खेळायास प्रारंभ करितो तर राजाचे हत्तीच्या तिसरे घरीं अथवा राजाचे उंटाचे तिसरे घरीं त्यास खेळला पाहिजे; आणि जर प्रधानाचा घोडा प्रारंभ करितो तर त्याला प्रधानाच्या हत्तीचे तिसरे घरीं अथवा प्रधानाच्या उंटाच्या तिसरे घरीं आणला पाहिजे.

त्याची गती चांगल्या रीतीनें समजण्याकरितां पुढील आकृती कदांचित उपयोगी पडेल. (ह्या मोहऱ्याच्या शक्तीचे आणि चमत्कारांचे वर्णनाविषयीं ६ वे अध्यायीं पहा.)

आकृती ७

हिरवी.



लाल

ह्या जागेंत घोडा पदातीनें वेष्टित आहे. परंतु असें दुसरें मोहरें वेष्टित असल्यास त्याच्यानें त्या जाग्यावरून हालवणार नाहीं. राजा, प्रधान, हत्ती अथवा उंट हीं याप्रमाणें स्वकीय मोहऱ्यानीं अथवा पदातीनीं वेष्टित असल्यास त्यांचानें, त्यांतून एखादें पुढें सरुन, जाण्या विषयीं मार्ग मोकळा केल्याशिवाय हालवणार नाहीं. आणि जर ह्या प्रमाणेंच शत्रूच्या पदातीनीं अथवा मोहऱ्यानीं वेष्टित असल्यास त्यांचानें त्यांतून एखादें मारल्या शिवाय, आपली सुटका करून घेण्यावि षयीं शक्तीमान होणार नाहींत. परंतु घोडा असे प्रतिबंध टाकून ह्या जागीं तो आठ घरांतून एखादेजागीं उडून जाण्याविषयीं शक्तिमान आहे. घोडा पटाच्या बाजूस ठेवला असतां त्याची गती किती कमी होती ती पाहा१ जर घोडा चार कोपरे अथवा जांस हत्तीचीं स्थानें असें ह्मणतात, त्यांतून एका कोपऱ्यास ठेवला असतां त्यास उडून जाण्याविषयीं दोनस्थळें मात्र असतात.

♟ पदाती ♟

प्यादेंसमोरएक, चालतगृहतेंनसेदुजेंत्याला ॥
ह्मणउनिपटांतजाणा, दावीनामीठिवोनिहोत्याला ॥१५

पदाती एका वेळेस त्याच्या पुढलें सरळ एक घर चालतो परंतु मारते वेळेस मात्र तीर्कस उंटाप्रमाणें पुढील ओळींत डावे अथवा उजवे बाजूस मारतो ; आणि पुनः त्यास मारायास मिळेपर्यंत तो दुसरे बाजूचे ओळीवर जात नसतो. ह्या सैन्यांत पदाती मात्र आपल्या नेहमीच्या चालीपेक्षां, शत्रूचें मोहरें अथवा पदाती, मारतेवेळेस निराळे चालीने चालतो; आणि त्याच्यानें मागें सरकवत नाहीं. परंतु त्यास एक चमत्कारिक मोकळीक आहे त्यावरून तो अमुल्य होतो, ह्मणजे जा वेळेस तो आठवे घरीं जातो, त्या वेळेस त्या घरचें मोहरें तो जीवंत करितो, परंतु राजगृहीं गेला असतां, प्रधान जीवंत होतो. ह्या गोष्टीवरून चांगला खेळणारा जो असतो तो आपल्या कुशलतेने

त्याला आठवें घरीं नेऊन आपलें मेलेलें मोहरें जिवंत करितो आणि मग त्यास तें हितावह होतें.

शत्रूस मारण्याच्या रीति.

गीति.

साधारणह्याचाली, कथिल्याआतां विशेषमीकथितों ॥
प्रभूनोविद्धचियाव, त्तावत्क्रमिवाजिचालसकृतहो ॥ १६ ॥

राजाला, शह पोंचला नाहीं तावत्कालपर्यंत तो घोड्या प्रमाणें सर्व डावांत एक वेळ चालतो आणि पूर्वी जीं त्याचीं स्थानें २ ऱ्या आकृतींत दाखविलीं आहेत त्या स्थानीं शत्रूचें मोहरें बलहीन असल्यास तो मारतो आणि स्वकिय असल्यास तो रक्षण करितो.

तिसऱ्या आकृतींत प्रधानास ठेऊन जीं स्थानें दाखविलीं आहेत त्यांतून कोणत्याही स्थानीं शत्रूचें मोहरें अथवा पदाती असल्यास मारतो आणि आपलीं असल्यास त्यांस तो रक्षण करितो.

हत्तीला, प्रधानाप्रमाणें पुढें, मागें आणि बाजूस मारण्याची शक्ती आहे परंतु प्रधानाप्रमाणें तिर्कस मारण्याची शक्ति मात्र नाहीं. ही त्याची गती ४ थे आकृतींत दाखविली आहे तेथें पाहिलें असतां स्पष्ट ध्यानांत येईल.

उंट, आपल्या तिर्कस गती प्रमाणें पुढें अथवा पाठीमागें, जा तिर्कस ओळींत आपण असतो त्या ओळींत कांहीं एक अडथळा नसल्यास शत्रूस मारण्याविषयीं व स्वकियास रक्षण करण्याविषयीं शक्ति मान असतो हें ५ व्या आकृतींत पाहिलें असतां ध्यानांत येईल.

घोडा, साहाव्या आकृतींत ठेऊन त्याची गती दर्शविली आहे, त्याप्रमाणें तो एक घर पुढें, व एक घर तिर्कस असा चालतो; ह्मणजे प्रथम घर हत्तीचे चालीप्रमाणें व दुसरें उंटाचे चालीप्रमाणें चालतो; सारांश एका डावास अडीच घरें उडतो. आणि आकृतींत

त्यानें दर्शविलीं आहेत तेथे तो शत्रूस मारतो व स्वकियांस रक्षण करतो.

"पदाती" कोणत्या रीतीनें शत्रूस मारतो त्याविषयीं,

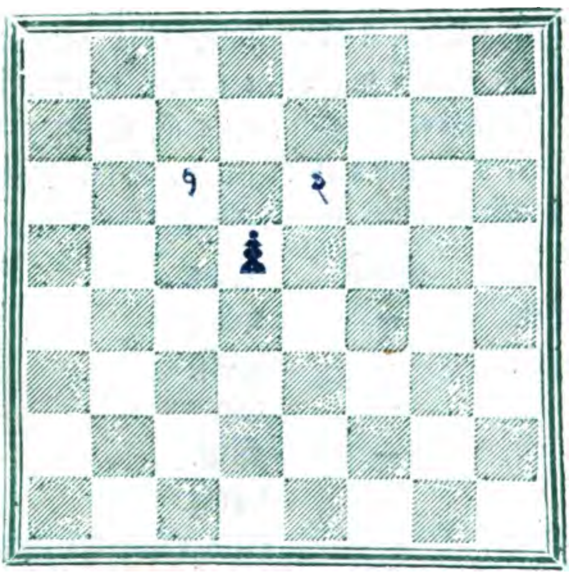
गीति

प्यादाअपींतिर्कस,

मारींअरिलापसव्यसव्याहितो ॥

आकृती ८.

हिरवा.



लाल.

तैसेंस्वकियांरक्षी,

दर्शविलेंपटींफिरेनमागेतो ॥१७॥

पदाती पूर्वी सांगितल्याप्रमाणें एक घर पुढें चालतो, परंतु त्याचें मारणें मात्र तिर्कस आहे. आतां पदाती चालत असतां त्याच्या समोर स्वकिय अथवा परकीय मोहरें अथवा पदाती असल्यास त्याच्यानें पुढें चालवत नाहीं. परंतु शत्रूचा पदाती अथवा मोहरें

त्याचा पुढें तिर्कस, उजवे अथवा डावे बाजूस असल्यास तो त्याला मारून दुसऱ्या ओळीवर आपणास चालण्याविषयीं जागा करील. हें त्याचें कृत्य वरल्या कृतींत पाहावें ह्मणजे समजेल.

अध्याय २
बुद्धिबळांच्यागती वर्णन करण्याकरितां पटांतील चौसष्ट गृहांचीं नावें.

पटांतिल चौसष्ट घरांचीं नावें लिहितों त्याचें कारण असें आहे कीं, ग्रंथकरणारास, खेळणारे जे आहेत त्यांस बुद्धिबळांचींस्थानें समजउन दिलीं पाहिजेत, व खेळणारासहि, मोहरें कोणत्या ठिकाणीं ठेवावें? व त्या स्थानाचें नाव काय? तें त्यास त्वरित समजेल व तीं स्थानें त्यांहीं ओळखावीं कशीं? ह्मणून तीं, मी लिहून कळवितों; परंतु तीं नावें पटांत संक्षिप्त रितीनें लिहिलीं जातील ह्मणोन तत्सुचक संक्षिप्त नावें लिहितों. तीं येणे प्रमाणें.

रा.	ह्मणजे	राजा.
प्र.	—	प्रधान.
ह.	—	हत्ती.
उं.	—	उंट.
घो.	—	घोडा.
प.	—	पदाती.
स्थ.	—	स्थल·स्थान·घर·किंवा जागा.

प्रथमाकृतींत दाखविलीं आहेत त्याप्रमाणें सर्व मोहरीं व पदाती लढाउप्रमाणें रचलीं असतां तुला समजून येईल कि, प्रत्येक खेळणारास दोन ओळी असतात; त्यांतून प्रथम ओळीवर सर्व मोहरीं आणि दुसऱ्या ओळीवर पदाती असतात. प्रथम ओळींत जीं आठ स्थलें असतात तीं स्थलें जा मोहऱ्यानीं व्याप्त केलेलीं असतात त्यांचा नावानें तीं दर्शविलीं जात आहेत, ह्मणून सांगतों कीं, तेथे राजस्थल, राजाचे उंटाचेस्थल, राजाचे घोड्याचेस्थल आणि राजाचें हत्तीचेंस्थल. आणि त्याच प्रमाणें, प्रधानाचेस्थल, प्रधा-

नाचे उंटाचेंस्थल, प्रधानाचे घोड्याचेंस्थल आणि प्रधानाचे हत्तीचेंस्थल. पटाचे टोंकापासून (ह्मणजे शेंड्यापासून) तळापर्यंत जीं स्थलें, तीं, जा मोहऱ्यानें प्रथम स्थल व्याप्त केलें आहे, अथवा जा प्रथम स्थलावर जें मोहरें असतें, त्याच्या नावानें, त्यां स्थलांचीं नावें आहेत. तें असे कीं प्रत्येक मोहऱ्यास आठ घराची एक ओळ, (किंवा रांग) त्याच्या शेवटापासून ह्मणजे प्रथमस्थानापासून, शत्रूच्या मोहऱ्याच्या स्थानापर्यंत असती. आणि याप्रमाणें आठही स्थानें आपले प्रत्येक मोहऱ्यापासून नावें घेतात. निरनिराळीं स्थलें दाखविण्याकरितां पुढिल पटाची आकृती उपयोगी पडेल.

आकृती १

हिरवा.

प्र·ह·स्थ प्र·ह·८वें	प्र·घो·स्थ प्र·घो·८वें	प्र·उं·स्थ प्र·उं·८वें	प्र·चें·स्थ प्र·चें·८वें	रा·चें·स्थ रा·चें·८वें	रा·उं·स्थ रा·उं·८वें	रा·घो·स्थ रा·घो·८वें	रा·ह·स्थ रा·ह·८वें
प्र·ह·२रें प्र·ह·७वें	प्र·घो·२रें प्र·घो·७वें	प्र·उं·२रें प्र·उं·७वें	प्र·चें·२रें प्र·चें·७वें	रा·चें·२रें रा·चें·७वें	रा·उं·२रें रा·उं·७वें	रा·घो·२रें रा·घो·७वें	रा·ह·२रें रा·ह·७वें
प्र·ह·३रें प्र·ह·६वें	प्र·घो·३रें प्र·घो·६वें	प्र·उं·३रें प्र·उं·६वें	प्र·चें·३रें प्र·चें·६वें	रा·चें·३रें रा·चें·६वें	रा·उं·३रें रा·उं·६वें	रा·घो·३रें रा·घो·६वें	रा·ह·३रें रा·ह·६वें
प्र·ह·४थें प्र·ह·५वें	प्र·घो·४थें प्र·घो·५वें	प्र·उं·४थें प्र·उं·५वें	प्र·चें·४थें प्र·चें·५वें	रा·चें·४थें रा·चें·५वें	रा·उं·४थें रा·उं·५वें	रा·घो·४थें रा·घो·५वें	रा·ह·४थें रा·ह·५वें
प्र·ह·५वें प्र·ह·४थें	प्र·घो·५वें प्र·घो·४थें	प्र·उं·५वें प्र·उं·४थें	प्र·चें·५वें प्र·चें·४थें	रा·चें·५वें रा·चें·४थें	रा·उं·५वें रा·उं·४थें	रा·घो·५वें रा·घो·४थें	रा·ह·५वें रा·ह·४थें
प्र·ह·६वें प्र·ह·३रें	प्र·घो·६वें प्र·घो·३रें	प्र·उं·६वें प्र·उं·३रें	प्र·चें·६वें प्र·चें·३रें	रा·चें·६वें रा·चें·३रें	रा·उं·६वें रा·उं·३रें	रा·घो·६वें रा·घो·३रें	रा·ह·६वें रा·ह·३रें
प्र·ह·७वें प्र·ह·२रें	प्र·घो·७वें प्र·घो·२रें	प्र·उं·७वें प्र·उं·२रें	प्र·चें·७वें प्र·चें·२रें	रा·चें·७वें रा·चें·२रें	रा·उं·७वें रा·उं·२रें	रा·घो·७वें रा·घो·२रें	रा·ह·७वें रा·ह·२रें
प्र·ह·८वें प्र·ह·स्थ	प्र·घो·८वें प्र·घो·स्थ	प्र·उं·८वें प्र·उं·स्थ	प्र·चें·८वें प्र·चें·स्थ	रा·चें·८वें रा·चें·स्थ	रा·उं·८वें रा·उं·स्थ	रा·घो·८वें रा·घो·स्थ	रा·ह·८वें रा·ह·स्थ

लाल.

या आकृतींत लाल, आपल्या प्रत्येक मोहऱ्याचे नावानें पटांतील स्थानास, नांवें देतो. तसींच हिरवाहि देतो. या आकृतींत हिरव्याच्या प्रधानाचे हत्तीचें जें स्थल, तें लाल राजाचे हत्तीचें आठवें स्थल; व जें हिरव्याच्या प्रधानाचें स्थल तें लाल राजाचें आठवें स्थल आणि या प्रमाणें एकमेकास विरुद्ध आहेत असें जाणावें.

आतां या पुढिल विषय, जाणल्यापूर्वी, शीकणारास आपले स्वतां, प्रत्येक मोहऱ्यांचीं स्थानें, स्थलांची नांवें, इत्यादिक जाणण्यास योग्य आहे. हें कृत्य थोडक्याच उद्योगानें प्यास करतां येईल; परंतु मुख्यत्वें करून आस या खेळाची माहितगारी आहे असा जो मित्र त्या पासून होईल. प्रथमतां खेळणारानें मोहरीं व पदाती लढाईचे ओळीप्रमाणे मांडायास संवई ठेवावी याप्रमाणें थोडकी वेळ पर्यंत वारंवार कृती केली असतां, आणि प्रथमाकृती बराबर ताडन करून पाहिलें असतां, त्यास हें पुस्तक पाहिल्या वाचून लवकरच मोहरीं व पदाती बिनचूक रचितां येतील; आणि तसें करण्यास त्याला कठिण पडणार नाहीं, इतकें झाल्यावर पटांतून सर्व मोहरीं व पदाती काढुन टाकुन, एक मोहरें घेऊन त्याच्या गतीची पूर्ण माहिती होईतोंपर्यंत त्याचा अभ्यास करावा. मागून दुसरें घ्यावें याप्रमाणेंच सर्वांच्या गतींची, वर्णाक्षराप्रमाणें माहिती होईतों पर्यंत अभ्यास करावा.

आतां तूं असें समज कीं, प्रथमतां प्रधान त्याच्या स्थलीं (ह्मं० त्याच्या प्रथम स्थलीं.) ठेऊन, तूं प्रारंभ करितोस; तर मग त्याला प्र'चे ५. वे स्थलींनें. मग (तिर्कस पहा) त्याला प्र. हत्तीचे ८ वे स्थलीं, तेथून प्र. हत्तीचे घरीं आणि मग पुनः त्यास त्याचे स्थलीं आण. मोहरें अथवा पदाती चालविण्याकरीतां, त्याचें नियामक स्थान दर्शविण्यास बहूत करून पूर्ण वर्णन करण्यांत येणार नाहीं, ह्मणोन पुढील शिक्षा दिलेली आहे, ती अशी.

गृहांचीं नावें.

१ प्र.	स	त्याचेस्थ.
२ प्र.	स	त्याचे ५ वे.
३ प्र.	स	त्याचे हृ' चे ८ वे.
४ प्र.	स	रा. हृ' चे ८ वे.
५ प्र.	स	त्याचे हृ' चे स्थ.
६ प्र.	स	त्याचेस्थ.

याच्या पुढीलअभ्यासा करितां प्रधानाचा उंट त्याच्या स्थलीं ह्मणजे प्रधानाचे बाजूस ठेव; आणि पुढें सांगतों त्याप्रमाणें त्याला खेळ.

१ प्र. उं.	स	रा हृ' चे ६ वे
२ प्र. उं.	स	रा. उं' चे ८ वे
३ प्र. उं.	स	प्र. हृ' चें ३ रें
४ प्र. उं.	स	त्याचे स्थ.

ह्या दोन मोहऱ्यांबरावर, प्रधानाचे घोड्यासघे, आणि त्याचे स्थलीं ठेऊन पुढें सांगतों त्याप्रमाणें त्याला खेळांत आण.

१ प्र. घो.	स	प्र' चे ३ रे.
२ प्र. घो.	स	रा' चे ४ थे.
३ प्र. घो.	स	रा. उं' चे ६ वे.
४ प्र. घो.	स	रा' चे ८ वे.
५ प्र. घो.	स	प्र. उं' चे ७ वे.
६ प्र. घो.	स	प्र. घो' चे ५ वे.
७ प्र. घो.	स	प्र. उं' चे ३ रे.
८ प्र. घो.	स	त्याचे स्थ.

याप्रमाणें एकामागें एक असा मोहऱ्यांचा व पदातीचा अभ्यास केला असतां, खेळास प्रारंभ करण्याविषयीं त्यांच्यागतींचें पूर्ण

ज्ञान तुला लवकरच प्राप्त होईल; परंतु त्याचा प्रयत्न करण्यापूर्वी बुद्धिबळें खेळणारांत जे त्यांचे सांकेतिक शद्ब (ज्यांस लाक्षणिक असें ह्मणतात, ते) उपयोगांत आहेत त्यांचीं व जे कानूंचे संग्रह या खेळास चालवितात ह्मणजे ज्यां कानूंबरहुकुम हा खेळ खेळत असतात त्यांची माहीती करून घेणें अवश्यक आहे.

अध्याय २

बुद्धिबळ क्रीडाकरणारांच्या उपयोगांतिल सांकेतिक शब्द.

उड्डान.

बुद्धिबळखेळांत राजा एका वेळेस एक गृह चालतो असा जरीं व्यवहारिक नियम आहे तथापि कांहिंएक स्थितींत तो एकवेळ घोड्यासारखा चालतो. त्याच्या ह्या चमत्कारिक गतीस, उड्डान हा शद्ब ह्मणतात. राजास ही गती असण्याचें कारण असें आहे कीं, त्यास सुस्थलीं ह्मणजे निरुपद्रव जागीं नेऊन ठेवावा. हें उड्डान प्रधानाचे अथवा राजाचे बाजूस करावें. जर राजाचे बाजूस करणें आहे, तर प्रथमतां राजाचा घोडा व राजाचा उंट हे पुढें चालऊन, रा० हत्ती, रा० उं' चे घरीं आणावा; नंतर राजास त्याचे दुसरे घरीं आणून, राजाचे घोड्याचे स्थलीं उडवावा. त्याप्रमाणेंच प्रधानाचे बाजूस करणें आहे तर प्र. उंट, प्र. घोडा हीं पुढें चालऊन प्र. हत्तीस, प्रधानाच्या उंटाचे स्थलीं आणावा; नंतर राजास, प्र' चे २ रे घरीं नेऊन, प्र० घोड्याचे स्थलीं उडवावा असें केलें असतां राजास सुस्थल मिळून हत्ती कोपऱ्यांतून चांगल्या खेळांत येतो. उड्डान करणें आहे तर खेळणारानें पुढील करारा प्रमाणें करावें. तें असें. १ राजा शहांत नसावा. २ राजास पूर्वी शहलागलेला नसावा. ३ शत्रूच्या मोहऱ्यानीं अथवा पदातीनें संरक्षीत जें स्थल तेथे तो न जावा.

ह्या उड्डानाचा उपयोग राजास, शहांत नयेउंदेतां त्याचा बचाव

होणें हा आहे. (हें १० वे व ११ वे आकृतींत पहा.)

शह, मात, प्यादेमात, हुचमल्ली, कोंडमात, मारे मातफकीरी, काढशह, द्विगुण शह, अविरत शह आणि ठाणबंद मात.

शत्रूचा पदाती अथवा मोहरें इहींकरून राजा जावेळेस विद्ध होतो ह्मणजे त्यांची दृष्टी जावेळेस त्या राजावर येती, त्यावेळेस राजा, शहांत आहे असें ह्मणतात. — बुद्धिबळाचा मुख्य कायदा असा आहे कीं राजास घेववत (ह्मणजे मारवत) नाहीं ह्मणून, जावेळेस उजू शह त्यास दीला आहे त्या वेळेस राजा संकटांत अथवा धोक्यांत आहे असा पुकार करावा. असें केल्यानंतर खेळणारास स्वतांचे राजास शहांतून काढणें अगत्य आहे; अथवा खेळणारानें शह देणारें मोहरें व राजा यांमध्यें आपला पदाती अथवा मोहरें विरेस घालून शह चुकवावा; नाहितर शह देणारें जें मोहरें अथवा पदाती यास मारावें.

जावेळेस या तीन कृत्यांतून एकही कृत्य करवत नाहीं त्यावेळेस त्याचावर मात झाली असें ह्मणावें; आणि खेळ दुसऱ्या बाजूचे खेळणारानें जिंकला- (ह्या अध्यायाच्या अंतीं १४ वी आकृती पहा.)

याच प्रमाणें पदातीनें राजा कैद केला असतां पदाती मात होती जीला " प्यादी " अथवा " पकारी " ह्मणतात.

आपली आणि शत्रूचीं सर्व मोहरीं मारून, शत्रूचें उंट मात्र ठेऊन, आपलें प्यादें व उंट ठेवावें. मग आपल्या पदातीनें राजा कैद केला असतां त्यास " हुचमल्ली " ह्मणावी (१२ वी आकृती पहा.)

आपल्या घोड्यानें, शत्रूचे मोहरें मारून त्याच घोड्यानें तत्क्ष-

र्णी राजास कैद करावा ह्मणजे त्यामातीस "मारे मातफकिरी" असें ह्मणतात; तीलाच घोडमात अथवा घोडशाह ह्मणावें. (१३वी आकृती पहा.)

आतां याचप्रमाणें राजाला कोंडून ह्मणजे राजाचे जवळ त्याचीच मोहरीं अथवा पदाती असून त्यास खिचण्याविषयीं जागा मुद्दल नसली आणि घोड्यानें शह दिला ह्मणजे त्यास कोंडशाह किंवा "कोंडमात" ह्मणावें. (१८ वी आकृती पहा.)

एकाचा राजा अशास्थितींत असतो की तो तत्क्षणींशहांत नसतां, पदातीस, मोहऱ्यास किंवा त्याला खेळूंलागलें असतां शहांत आल्यावाचून राहात नाहीं; ह्मणजे राजास त्याचा बदलीं दुसरें मोहरें अथवा पदाती खेळावयास नसतें त्या राजास "स्थानबद्ध" अथवा ठाणबंद मातींत आलेला असे ह्मणावें. (१९वी आकृती पहा.)

जावेळेस खेळलेल्या मोहऱ्यानें राजा उजू, शहांत येतो त्यास केवळ अथवा साधा "शह" ह्मणतात; परंतु जेंव्हा जें मोहरें खेळावें तें शह नदेतां दुसरें अगोपित (ह्म० अनाच्छादित) शह देतें त्यास प्रगटीत अथवा "काढशाह" ह्मणावें. (१५वी आकृती पहा.)

तीसरी शहाची रीती आहे तीला "द्विगुण शह" ह्मणतात, ती अशी कीं, जें मोहरें खिचवावें किंवा खेळावें त्याणे शह येऊन दुसरें जें प्रगटीत झालेले मोहरें त्याणें ही शह यावा. चवथ्या रीतीचे शहास शास्वत आथवा "अविरतशह" ह्मणतात; तो असाकीं जेंव्हा खेळणारास दोन तीन जागा शत्रूस शह देण्याविषयीं असतात आणि त्याचा शत्रू, दुसऱ्या शहास वेळ मिळण्याकरितां ह्मणजे दूसरा शह त्यास पोहोचे तोंपर्यंत प्रथम शह चुकविण्याविषयीं मात्र समर्थ असतो. जर प्रथम खेळणारा याप्रमाणें वारंवार तेच शह देतो तर तो खेळ अवरुद्ध असें जाणुन सोडून यावा (१६ वी व १७ वी आकृती पहा)

बुर्जी

सर्व मोहरीं मरून राजा एकटा राहिला ह्मणजे " बुर्दी " (जीला बुरजी ह्मणतात ती·) होते.

जोरी, नीजोरी आणि दुजोरी.

जा पदातीस अथवा मोहऱ्यास जोर आहे त्यास "जोरी" जास ज़ोर नाहीं तो " निजोरी " आणि जास दोन जोरें ह्मणजे दोन मोहऱ्यानीं जो संरक्षीत आहे त्यास दुजोरी ह्मणावें.

बळी आणि निर्बळी.

जा डावांत बलवान् अथवा जोरी ह्मणजे जास जोर आहे तें मोहरें किंवा पदाती मारतात त्यास " बळी " आणि जांत मारित नाहींत त्याला " निर्बळी " डाव ह्मणावा.

घोडगांठ.

जेथें स्वकीय घोडे परस्परांस संरक्षण करितात त्यास " घोड· गांठ" ह्मणावी तीअशी— एक घोडा प्र' चे ३ रे स्थलीं व दुसरा घो· डा रा' चे ५ वे स्थलीं. अश्यारीतीनें पटांत कोणत्याही ठिकाणीं दोन घोडे असल्यास ती " घोडगांठ " जाणावी.

भरडाव

जा डावांत ह्मणजे खेळांत मोहरीं बहुतेक मेलीं नाहींत ह्मणजे डावाचा मध्यभाग त्यास भरडाव असें ह्मणावें.

डाव.

" डाव " ह्या शब्दाचा अर्थ खेळ असा होतो. जसें, हा डाव सुरस आहे ह्मणजे हा खेळ फार चांगला आहे. आणि डाव ह्म- णजे प्रत्येकानें पाळीपाळीनें खेळणें त्यालाही ह्मणतात. जसें, हा तुझा खेळण्याचा डाव आहे ह्मणजे हा खेळ खेळण्याविषयीं तुझी खेळी आहे किंवा तुझा हात आहे.

घेणें.

" घेणें " हा शब्द मारण्याविषयींचे उपयोगांत आहे. जसें, प्रधान घेतो हत्तीस किंवा प्रधान हत्तीस घेतो ह्मणजे प्रधान

हत्तीस मारतो, तसेंच तूं उंटाने प्रधानास घे ह्मणजे उंटानें प्रधानास मार इ०.

वरिष्ट मोहरीं आणि लघु मोहरीं

घोडा हत्तीपेक्षां कमि किमतीचा आहे, किंवा हत्ती, प्रधानापेक्षां कमि किमतीचा आहे तर ज्याची किम्मत जास्त आहे त्यास " वरिष्ट मोहरें " आणि ज्याची कमी आहे त्यास "लघु मोहरें" ह्मणावें.

मनुष्य.

सर्व लघु व वरिष्ट मोहरीं आणि सर्व पदाती या सर्वांस बुद्धिबळें अथवा मनुष्यें ह्मणावींत आणि मनुष्य (एकवचनीं) ह्मणजे मोहरें अथवा पदाती असें ही होतें. असें तूं शत्रूच्या मनुष्यास घे इत्यादि.

मरणोन्मुख.

शत्रू घेईल ह्मणजे मारील, अशा जागीं मोहरें अथवा पदाती ठेवणें त्यास मरणोन्मुख मोहरें अथवा पदाती असें ह्मणावें ह्मणजे तें असें खेळावें कीं मारलेलेंच जाईल.

अवकृष्टक्रीडा.

जेव्हां दोघां खेळणारांतून एकाच्यानें ही मात अथवा दुसरा एखादा प्रकार करवत नाहीं त्या वेळेस तो खेळ काढून टाकतात, त्यालाच अवकृष्ट अथवा कर्षीत क्रीडा किंवा खेळ ह्मणावें. क्रीडा, अवकृष्ट करणें हें बहुत कारणावरून उत्पन्न होतें. तीं असीं. १ अविरतशह. २ मात करण्यास जाडावांत पूर्ण सैन्य नसतें जसा, एक राजा आणि एक घोडा मात्र अथवा एक राजा आणि दोन घोडे इत्यादि. ३ जा डावीं एका पक्षास संपूर्ण बल आहे परंतु तो, डाव चांगल्या रीतिनें खेळण्यास अज्ञ आहे आणि ३२ वे कानूप्रमाणें पन्नास डावांत मात करण्यासही चुकतो. ४ जा डावांत वारंवार एकमेकाच्या भीतिस्तव दोघेहि एकच स्थलीं खेळतात. ५ दोघांतून एकाचा राजा ठाणबंद मातींत आलेला असला. ६ जा डावाच्या अंतीं दोघांची सैन्यें सारखीं राहिलीं आहेत. जसें, प्रधाना विरुद्ध

प्रधान, हत्ती विरुद्ध हत्ती आणि याप्रमाणें, तर तो खेळ अवकष्ट लढाईप्रमाणें काढून टाकला पाहिजे.

द्विगुण पदाती

एका रंगाचे दोन पदाती एका ओळीवर ह्मणजे एक पुढें व दुसरा मागें असे असले ह्मणजे पुढला जो एक पदाती त्याला द्विगुणित अथवा "द्विगुण पदाती" ह्मणावें.

पुनराधान

जा वेळेस खेळणारा, पदावरील स्थानें त्याहाळून पहाण्याकरितां बुद्धिबळास स्पर्श करितो त्यावेळेस "पुनराधान" अथवा हस्त अशा शब्दाचा उपयोग करितो. (३ री कानू पहा.)

हस्तपगदस्त.

जा मोहऱ्यास स्पर्श करावा तेंच खेळावें त्याला "हस्तपग दस्त" अथवा हस्तपगदस्ती ह्मणावें.

पांथस्तपदाती.

जा पदातीस अडथळा (ह्मणजे विघ्न) करण्यास, शत्रूजवळ त्या ओळीवर अथवा तिच्या जवळच्या ओळीवर पदाती नसतो त्यास "पांथस्तपदाती" ह्मणावें.

बलहीन पदाती.

जा पदातीस संरक्षण करण्याकरितां दुसरे पदाती नाहींत आणि जो एकटाच असतो त्यास अतीत अथवा "बलहीन पदाती" ह्मणावें.

अवरोध.

भारी पेंचाच्या अथवा हिकमतीच्या खेळण्यानें, शत्रूच्या राजास चांगले स्थलावरून च्युत करून, अवरोधिक स्थलावर आणून ठेवणें त्याला "अवरोध" असें ह्मणावें.

विरेस घालणें.

जेव्हां राजा शहांत येतो अथवा वरिष्ठ मोहरे शत्रूचा झपाट्यांत येतें, त्यावेळेस त्या राजाचे अथवा मोहऱ्याचे व जें शह देतें त्याच्या आंत मोहरें अथवा पदाती घालून त्याचा शह अथवा मार चुकविणें त्या कृतीला "विरेस घालणें" असें ह्मणतात.

स्थीर पदाती.

जा पदातीस त्याच्या स्वतांचे जागेवरुन हालविला नाहीं त्याला अचल अथवा " स्थिर पदाती " ह्मणावें.

क्लिष्ट स्थल.

जेव्हां खेळणारास हुकुमाप्रमाणें एकच कायदेशीर स्थल असतें त्याला अवघड, बळेंचे अथवा "क्लिष्ट" स्थल ह्मणावें.

विनीमय करणें.

जेव्हां खेळणारास उंटाकरितां अथवा घोड्याकरितां हत्ती मिळतो ह्मणजे शत्रूनें आपलें उंट अथवा घोडें मारलें असतां त्याचा हत्ती मिळतो किंवा आपण आपलें लघु मोहरें कांहीं कारणास्तव शत्रुला मारायास देऊन आपण त्याचें वरिष्ठ मोहरें घ्यावें त्याला मनमेळबदली, परिदान अथवा विनीमय करणें ह्मणावें.

बुद्धिबळ खेळांत जे विजय आहेत त्यांचे शब्द या सांगितलेल्या सांकेतिक शब्दांत आलेले आहेत परंतु, या खेळांत अमुकच विजय आहेत असें वर्णन केलें नाहीं ह्मणोन व खेळणारास मुखोद्गत असावे या हेतूने विजयांचे संस्कृत शब्दांसुद्धां गीति लिहितों तेथे सुज्ञांहीं विशेषें करून लक्ष द्यावें.

गीति.

विजयाचेपंचखरे, प्रकारआहेतत्याचिडावांत ॥
मारेमातफकीरी, हुचमल्लीप्यादींबुर्दीतीमात ॥१॥
संस्कृतनामेंलिहितों, लुंठनप्रतिबंधएकहाविजय ॥
मृत्युंजय,पद्बंध, लुंठन, प्रतिबंधहेंक्रमेंसत्य ॥२॥
करितांकैदीनृपतो, मोहऱ्यानींहोस्वकीयतीमात ॥
मारुनिमोहरींसर्व, रहातांनृपएकटातीबुर्दिबत ॥३॥
प्यादेंकैदकरीतां, वसुधा*पातितोतीहोयप्यादिकीं ॥
आपुलिंअरिचींतैसीं, मोहरींमारुनसर्वतींटाकी ॥४॥
स्वियप्यादेंउंटठिवी, ठेविनप्यादेंठिवोनीअरिउंट ॥
प्यादेंराजाकेदी, करितांहुचमल्लिहोयतीस्पष्ट ॥५॥

---

* राजा.

वाजीनेंअरिचेंतें, मोहरेंमारुनकैदतोराजा ॥
करीतांएकावेळीं, ह्मणजेबुर्दिवमाततीसमजा ॥६॥
मारेमातफकीरी, ह्मणतीयालाचहोजनींसमजा ॥
कथिलेंविजयांतुह्मां, क्रीडाचारुमनांतहीयोजा ॥७॥

शेवटला विजय जो तुह्मास कथन केला आहे त्याचप्रमाणें "कोंडमात" हा एक विजय आहे याचें वर्णन पूर्वी सांकेतिक शब्दांत सांगितलें आहे तेथें पहावें ह्मणजे ती कशी होती हें समजूनयेईल.

सांकेतीक शब्दांत जे विजय आणि शह इत्यादिक सांगितले आहेत त्यांतून किति एकाचे स्वरुप पुढें जा मी आकृती काढून दाखवितों त्या पाहिल्यानें जनांचे लक्षांत सुलभ रीतीनें आल्यावांचून राहाणार नाहींत.

"उड्डान" करण्याची कृती. (१७ वें पत्र पहा.)

आकृती १०.

हिरवा.



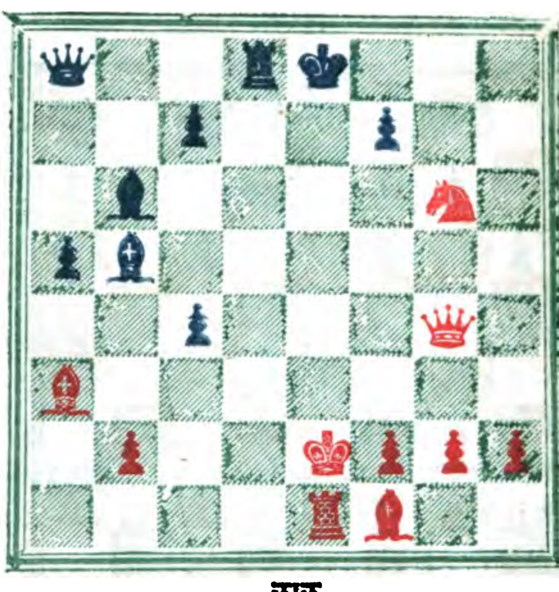
लाल

ह्या आकृतींत लाल राजास “ काटशह ” येऊन मात होते ह्मणोन, घाबरुन गेला आहे ह्मणजे त्याचा शत्रूनें जर आपल्या राजाचे उंटास प्र० घो॰चे ६ वे घरीं आणला तर लाल राजा वर “ द्विगुणशह ” येतो; ह्मणजे एक प्रधानाचा व दुसरा उंटाचा येतो मग त्या राजास उंट मारणें जरूर आहे; मग प्रधान आपल्या ७ वे स्थलीं आला असतां मात होती. परंतु लाल राजास शह पोंहोचला नाहीं आणि त्याची प्रथम खेळी आहे ह्मणून घोड्याचे घरीं उड्डान करून जाण्याविषयीं समर्थ आहे व असें केलें असतां आपल्या वरली मात चुकवून हिरव्या राजा वर कांहीं दुक डावांत मात करूं शकतो तर हें कसें होतें तें लक्षांत आण.

उड्डान करण्याची २री कृती

आकृती. ३१

हिरवा.



लाल.

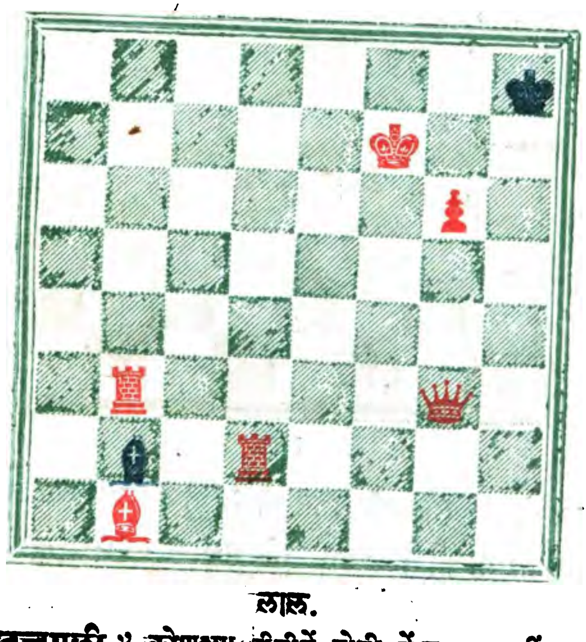
ह्या कृतींत लाल खेळणाराचा प्रथम डाव आहे ह्मणोन त्याला

आपल्या राजास उड्डाण करऊन रा. घो' चे घरीं आणला पाहिजे नाहीं तर दुसरें एकादे मोहरें खेळला असतां हिरवा त्याच्यावर एक दोन डावांत मात करितो. परंतु पहिल्या प्रमाणें उड्डाण केलें असतां हिरव्यावर तत्क्षणींच " कादशाह " देतो; मग हिरव्यास त्याचा प्रधान किंवा उंट आणून विरेस घालणें जरूर पडतें परंतु लाल आपल्या हत्तीने त्यांस मारून हिरव्यावर मात करितो.

हुचमल्ली.

आकृती १२.

हिरवा.



लाल.

" हुचमल्ली " कोणत्या रीतीनें होती तें या आकृतींत दाखविलें आहे. लालाची प्रथम खेळी असोन ४ डावांत " हुचमल्ली " करतो. १. प्र. स रा'चे ५ वे घरीं शह देतो मग हिरवा उंट त्या प्रधानास घेतो. २ प्र. हत्तीस प्र. घो'चे स्थलीं नेऊन शह देतो, पुनः तो उंट हत्तीस घेतो. ३ रे डावास रा. हत्तीस, रा. ह'चे २ रे

स्थलीं नेऊन शहाचा पुकारा करितो मग उंट त्या हत्तीस घेतो. ४ थे डावास रां. घों'चे पदातीस घों'चे ७ वे स्थलीं नेऊन "द्रु-चमल्ली" करितो.

मारेमात फकीरी.

आकृती १३.

हिरवा



लाल

ह्या खेळांत लालाची प्रथम खेळी असोन हीरव्यावर तीन डावांत मारेमात फकीरी करतो. ती अशीकीं- प्रधानास रा.घों'चे ५ वे घरीं नेउन शह देतो मग हीरवा उंट त्या प्रधानास घेतो. २ रे डावास लाल, घोड्यास रा०उं'चे ६ वे घरीं नेउन हीरवे राजास शह देतो मग उंट त्या घोड्यास घेतो. ३ रे डावास त्या उंटास घोड्यानें मारुन राजास शह दीला असतां हीरव्या राजास दुसरे ठीकाणीं जायास जागा नाहीं ह्मणोन "मात" व एकटा राहीला ह्म-

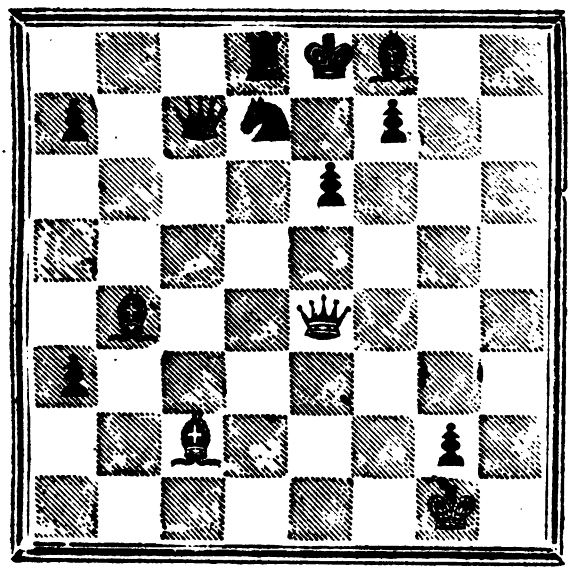
णोन " बुरजी " तर अशा कृत्यास " मारे मात फकीरी " असें ह्मणावें.

प्यादेमाती विषयीं ग्रंथाचे शेवटीं पदाती मातीच्या आकृती काढून दाखिवल्या आहेत तेथे अवलोकन करावें ह्मणजे प्यादेमातीचें स्वरूप ध्यानांत येईल.

मात.

आकृती. १४

हीरवा.



लाल.

डावाच्या अंतीं दोघां खेळणारांचीं जीं सैन्यें राहिलीं आहेत, तीं वरील आकृती दर्शविते. सांप्रतचे अध्यायीं जे सांकेतीक शब्द वर्णन केले आहेत त्यांतून दोन तीन शब्दांचे उपयोग त्या डावांत दाखविले जातील. मातीचे वेळेस राजा, कोणत्या स्थितींत असतो तें ही ह्यांत दर्शवीलें आहे. तुला पक्कें माहित आहे कीं, बुद्धिबळाचे

खेळांत दर एक पक्षीं एका मार्गें एक असा एक डाव देतात. ह्या डावांत पहिली खेळी लालाची आहे आणि तो दोन डावांत शत्रुवर मात करील. वरल्या कर्तीत दाखविलीं आहेत त्याप्रमाणें तूं आपले पटांत बुद्धिबळांस बराबर मांडुन असा विचार कर कीं, पहिली लालाची खेळी आहे तर तूं तुझ्या प्रधानानें, हीरवे राजाचा पदाती घे, ह्मणजे पदातीला पटा वरुन काढून त्याणें व्याप्त केलें होतें जें स्थल त्या स्थलीं तुझा प्रधान ठेव. ह्या खेळण्यानें तूं त्याचा पदाती मारतोस इतकेंच नाहीं परंतु तूं, त्याचे राजास शह देतोस ह्मणून शत्रुस सावध ठेवण्याकरीतां तुला शह ह्मणून बोललें (किंवा पुकारा केला) पाहिजे. आतां शत्रुस हा शह चुकविण्याकरितां दोन मार्ग आहेत. हें उघड आहे कीं, त्याचानें त्याच्या राजास खेळवत नाहीं. कारण कीं शहांत गेल्याशिवाय दोन घरें आहेत, परंतु तीं त्याच्याच मोहऱ्यानीं व्याप्त केलेलीं आहेत ह्मणून त्या हिरव्यास त्याच्या प्र०उं'चे पदातीने तुझा प्रधानास मारणें अथवा त्याच्या प्र'चे उंटास (त्याचे राजाचे पुढें आणून) विरेस घालणें अगत्य आहे. जर तो प्रधानास प्र०उ० पदातीनें घेतो तर तूं तुझा रा० उंटास, रा०घो'चे ६ वे घरीं नेउन शहाचा पुकारा करितोस. आतां लक्ष लाउन पहा कीं, हीरव्यास, आपला राजा खेळण्याकरितां एकहि स्थल नाहीं. त्याचा पुढील स्थल, तें तुझ्याच प्रधानाचे उंटानें संरक्षीत आहे; आतां जा उंटानें त्यास शह दिला आहे त्यास मारण्याकरीतां अथवा त्या उंटाचे व राजाचे आंत विरेस घालण्याकरितां, पदाती किंवा मोहरे त्याजवळ नाहीं; ह्मणून तो केवळ शहांत आहे असें नाहीं परंतु त्याजवर मात झाली असें ह्मणावें. ह्याच प्रमाणें त्याणें त्याच्या पहिल्या खेळीस तुझा प्रधानास न घेतां, तो आपल्या प्रधानाचा उंट, राजाचे २ रे स्थलीं आणून ठेवितो, तर तूं तत्क्षणिच तो उंट तुझा प्रधानानें (जो आपल्या उंटानें संरक्षीत आहे त्याणें) घेउन "मात" ह्मणून बोलतोस.

काढ शह.

" काढशहाचे " शक्तिचा हा जरी एक साधारण दाखला आहे तथापि चकित करणारा होय. ह्या आकृतींत दाखविली आहेत त्याप्रमाणें तुझ्या पटावर बुद्धिबळें मांड. लाल जरी, सैन्यांत

आकृती १५

हिरवा



लाल

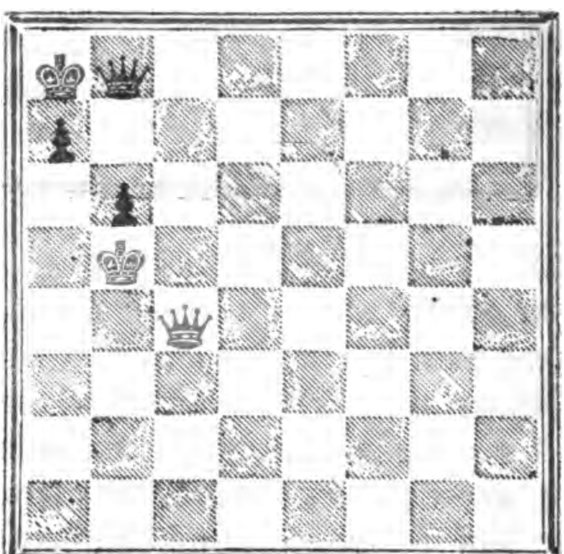
हिरव्या पेक्षां कमि आहे ह्मणजे त्याचे जवळ सैन्य थोडें आहे तथापि जर त्याची पहिली खेळी आहे तर तो दोन डावांत हिरव्यास जींकीतो. खरोखर सांगतों कीं जर हिरव्याचा हत्ती, पटांत नसता तर लालानें प्रथम डावासच, आपला हत्ती, प्रधानाचे उंचे ८ वे घरीं नेउन उंटाचा शह प्रगट केला असता; मग हिरवा आपल्या प्रधानास, विरेस घालण्याकरितां असमर्थ होता; कारण कीं असें जर केलें तर राजाला पूर्ववत हत्तीच्या शहांत यावें लागतें, ह्म-

णजे त्याचेवर एकदम मात होते. आपण हल्लीं जा डावाच्या विचारांत आहो तेथे तूं लक्ष लाउन पहा कीं हीरव्या हत्तीनें उंटावर उठावणी (ह्मणजे चढ) केली आहे. आणि लाल जर पूर्वी सांगीतल्या प्रमाणें डाव खेळतो, तर हिरवा आपल्या हत्तीनें तो उंट घेउन लागलाच डाव जिकतो; ह्मणून या स्थलीं लालानें आपल्या हत्तीस रा॰घो’चे ६ वे घरीं नेउन, आपल्या उंटाचा गुप्त शह प्रगट करावा ह्मणजे तो मारातून बचावलेला जातो. हिरव्याच्यानें स्वतांचे राजास खेळवव नाहीं ह्मणून प्रधानास रा. घो’चे २ रे घरीं विरेस घालणें अगत्य पडतें. इतकें त्याणें केल्यावर लाल, हिरव्याचे हत्तीस घेउन “मात” करतो. इकडे प्रधान तर, उंटाचा शह चुकवित बसला आहे आणि राजाचानें तर हालवत नाहीं.

अविरत शह.

आकृती १६.

हिरवा.



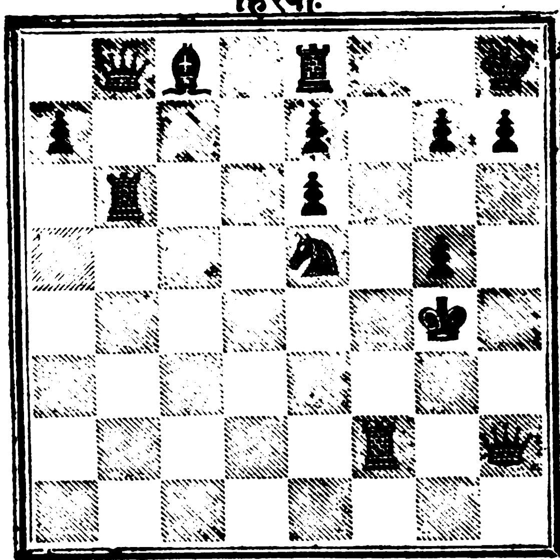
लाल.

पूर्वी दाखिवलेल्या आकृतीची ही एक स्वरुपांतरकरण आकृती आहे परंतु जसा बुद्धिबळांचे बहुत संस्कृतरचनेनें समजण्यास तूं शक्तीमान होशील त्याप्रमाणेंच " अवीरत शह " ह्मणजे काय हें तुला ह्या आकृती वरुन समजून येईल. आकृती प्रमाणें तूं तुझा पटावर बुद्धिबळें मांड आणि मनांत असा विचार कर कीं, लाल बुद्धिबळें तुंच खेळतोस आणि तुझी पहीलीच डाव खेळण्याची पाळी आहे. तूं पहा किं तुझ्या शत्रूस त्याचे सैन्यांत कांहिसा नफा आहे परंतु स्थानाच्या योगानें समतूलना झाली आहे, ह्मणोन तूं तो डाव अवरुद्ध करण्यास शक्तिमान आहेस. असें करण्याकरितां जेथे तुझा प्रधान त्याचा राजास शह देईल, अशा तीन घरांतून एका घरीं तुला, त्यास खेळलें पाहिजे. ह्मणजे रा' चे ४ थे, प्र' चे ७ वे अथवा प्रधानाचे उं' चे ६ वे; हें याचा बराबर आहे याजकरीतां असें ह्मण. प्र. स रा' चे ४ थे (शह.) आतां हिरव्याचे पसंतीवर नाहीं त्याच्या राजास हालवत नाहीं ह्मणोन प्रधानालाच विरेस घातलें पाहिजे. आतां जर तूं प्रधानास घेशील तर त्याच्या जवळ दोन पदाती आहेत ह्मणून तूं आपला डाव गमविशिल. परंतु असें करण्यापेक्षां तूं प्रधानास रा' चे ८ वे घरीं नेउन शहदे. हिरवा प्रधान पुनः विरेस घातला पाहिजे. तूं पुनः रा' चे ४ थे घरीं शहदे. हिरवा आपल्या प्रधानानें मात्र शह चुकवितो; आणि तूं ते दोन शह वारंवार देण्यातच अवलंबुन राहा. अशा स्थीतींत तो खेळ " अविरत शहानें " अवरुद्ध ह्मणून, काढला जाईल,

अविरत शहाचा २ रा दाखला.

आकृती १७.

हिरवा.



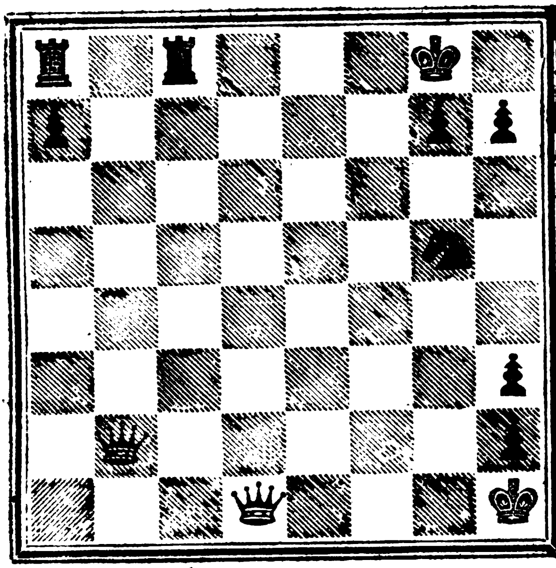
लाल

ह्या खेळ्यांत लाल, शत्रूपेक्षां बहुत बळांत कमी आहे परंतु जागेच्या असा धारण्यामुळें तो खेळ काढून टाकण्यास शक्तीमान् झाला आहे. प्रथमतां हत्तीस, रा०उं चे ८ वे घरीं नेउन शहावें. इत्यादि. — आणि हें कोणत्यारीतीनें प्रतिष्ठित आहे, तें शोधून काढण्याविषयीं प्रयत्न कर.

द्विगुण शह व कोंडमात.

आकृती १८.

हिरवा.



लाल.

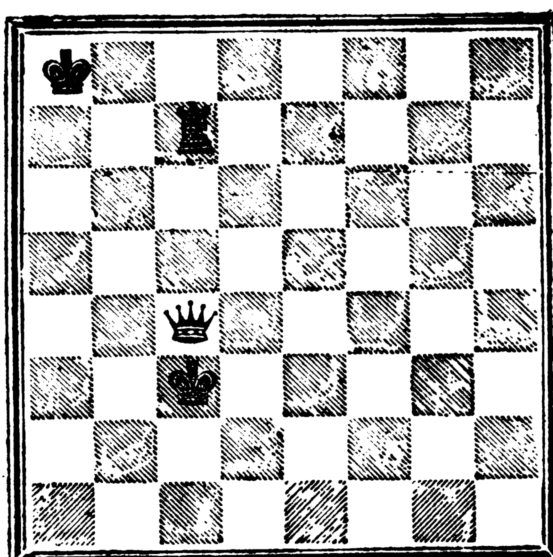
कोंडमातीचा हा एक परीचयांतला दाखला आहे, ह्यांत घो॰ड्या शिवाय दुसऱ्या मोहऱ्यानीं मात होत नाहीं. लालाची प्रथम खेळी ही आहे कीं, प्रधानास त्याचे ५ वे घरीं नेउन शह द्यावा. हिरव्यास आपला राजा, प्रधानाचे हत्तीचे स्थलीं ठेवणें जरूर आहे कारण कि जर तो त्यास प्र.-उं'चे स्थलीं ठेवीतो तर प्रधान एकदम मात करतो. राजा त्या स्थलीं आल्यानंतर लाल, आपले घोड्यास रा॰उं'चे ७ वे घरीं ठेउन शह देतो; मग पुनः तो राजा घोड्याच्या घरीं येतो. असें झालें असतां हिरवा, आपल्या शत्रूस " द्विगुण शह " देण्याची वेळ देतो. जो द्विगुण शह तो, आपला घोडा, रा॰ह'चे ६ वे घरीं ठेउन, प्रधान

आणि घोडा, याउभयतांचा शह देतो; पूर्वी प्रमाणें राजास प्रधानाचे हत्तीचे घरीं गेलें पाहिजे; आणि आतां सुंदर डाव होतो तो असा कीं लाल, आपला प्रधान, रा०घो॑चे ८ वे घरीं (ह्मणजे हिरवे राजाचे जवळील जागेंत) नेउन शह देतो. राजाचानें तो प्रधान, घोड्याच्या कारणावरून घेववत नाहीं ह्मणून त्यास, आपल्या हत्तीनें मारणें जरूर आहे. आणि मग तो घोडा, रा०उं॑चे ७ वे घरीं जाउन कोंडमात करितो. जाला कोंडशह अथवा, "कोंडमात" ह्मणतात.

ठाणबंदमात आणि बुर्जी.

आकृती. १९.

हिरवा



लाल.

तूं पहा कीं येथे लालास हत्तीच्या विरुद्ध प्रधानाचा फारमफा आहे; परंतु तो लाभ घेण्यापेक्षां खेळ काढून टाकणें योग्य

आहे. त्या राजास हत्तीचा शह येतो ह्मणून त्याचाने राजा पुढून प्रधानास काढवत नाहीं हें स्पष्ट आहे. जर तो राजास त्याच्या जाग्यावरून खिचितो तर हिरवा प्रधानास घेतो, आणि खेळ काढला जातो. आणि शेवटीं जर तो, आपल्या प्रधानानें हत्तीस घेतो, तर पूर्वी वर्णन केली जी घोडमात त्या प्रमाणें शत्रूच्या राजास ठेवतो. आणि असें केलें असतां बुर्जी होते; परंतु डावांत बुर्जी करणें हा अगदींच कनिष्ट प्रकार आहे.

अध्याय ४

बुद्धिबळ सैन्यांची सापेक्ष किम्मत.

यद्यपि विद्वानांचें लक्ष, चातुर्य आणि शोध याचा व्यय करून, अप्राप्य विषयावर प्रयत्न करण्याविषयीं गुंतलें आहे असें दिसून येतें तथापि आपला उद्योग बलाची तुलना स्थापन करण्याकरितां आहे ह्मणून जेणेकरून सर्व मनुष्यांची सापेक्ष किम्मत केली जाईल अशी गणितविषयक तुलना आहे. प्रत्येक डाव उपस्थित करिते अशी जी तदाश्रित स्थिती तिची तुळना अन्योन्याश्रय आणि संवर्द्धित बल जेव्हां दुसऱ्या बलांबराबर मिश्रित होतें, तेव्हां त्यावर ती करितां येते; कीं अमुक्या मनुष्या बरावर ह्याची परिमित किम्मत आहे; तर असें करण्यास जेणेकरून खचितपणा कल्पिला जाईल असी ची पद्धती तिची योजना करणें, गणनेचे सुमारा पलिकडेस आहे असें दिसून येतें. परंतु यथायोग्यतेस जें समोपायन किंवा जी स-

न्निच्या गति, ती केली आहे; आणि त्यापासून परिणाम जो प्राप्त झाला, तेणेकरून ती पुढील, शेवटची संबंधयुक्त किम्मत दाखविते.

पदाती.	१. ००
घोडा	३. ०५
उंट.	३. ५०
हत्ती.	५. ४८
प्रधान.	९. ९४

राजा, ह्या डावाच्या स्वरुपावरून बदललेला अथवा मारला जात नाहीं ह्मणून अमोलिक आहे, आणि त्याच कारणास्तव, त्याला गणनेंत घेतलें नाहीं.

सर्व मनुष्यांपेक्षां पदाती कमि किमतीचा आहे असें दिसून येतें. घोडा किमानपक्षीं तीन पदातीच्या किमतीचा आहे.

जरीं येथे दिलेल्या तुलनेंत अंतर आहे, तथापि उंट आणि घोडे सम किमतीचे आहेत असें व्यवहारांत जाणलें आहे.

हत्ती पांच पूर्णांक आणि अपूर्णांकाच्या किमतिचा आहे ह्मणून, एक लघु मोहरें व दोन पदाती, यांजबरोबर त्याचा विनिमय केला जातो. तीन लघु मोहऱ्यां करितां दोन हत्तीचा विनिमय करावा.

नेहमी मध्यप्रमाण स्थितिंत, प्रधानाची दोन हत्ती आणि एका पदाती बरावर तुलना केली जाती; परंतु डावाच्या अंतीं, त्याचीं किम्मत दोन हत्ती बराबर विरळा होती.

शिकणारास मनुष्यांचा विनिमय करण्याचे कित्येक गोष्टींत, ह्या सापेक्ष किमती उपयोगी पडतील; परंतु त्याला व्यवहारांत असें दिसून येईल कीं, त्याचा पदातिची सापेक्ष किम्मत, वेळ, प्रसंग आणि स्थिती ह्यांजवर दर्शविली आहे. परंतु "कोणतें ठेवावें आणि

कोणतें द्यावें" हें प्रत्येक प्रसंगीं बराबर (ह्मणजे बिनचूक) विचार केल्यानें, अनुभवावरून मात्र समजून येईल.

अध्याय ५

बुद्धिबळ खेळाच्या कानू.

॥ गीति ॥

कानुबुद्धिबळांच्या,
वर्णितमित्याक्रमेंकरूनिअतां ॥
क्रीडनकांसुखजेणें,
होइनतंटापडेनतीचींता ॥१॥

खेळणारांस सुखावह होतील व त्यांमध्यें तंटा उत्पन्न होणार नाहीं, अशा प्रकारच्या ह्या पुढील कानू घेतल्या आहेत त्या सुज्ञांहीं आदर पूर्वक ग्रहण कराव्या.

१.

खेळाच्या प्रारंभीं मोहरें अथवा पदातीं भलत्या ठिकाणीं ठेवलें आहे तर, दोघांतून एका खेळणारानें, त्याच्या चार डावापूर्वी चुकी काढली असतां ती चूक सुधरविण्याविषयीं आग्रह धरावा परंतु मग धरूनये.

२.

खेळाच्या प्रारंभीं जर एखादा खेळणारा आपला मनुष्य पटावर ठेवण्याविषयीं चुकतो तर, त्याणें ती चूक चार डावापूर्वीं काढून सुधरावी परंतु मागून असें होणार नाहीं.

३.

ज्या पदातीला अथवा मोहऱ्याला स्पर्श करावा ह्मणजे हात

लावावा त्यालाच खेळलें पाहिजे. (ह्या कृत्यास **हस्तपगदस्त** असें ह्मणतात.) परंतु जर खेळणारा हस्त लावितांक्षणिच हस्त किंवा पुनराधान असें ह्मणतो तर तसें करण्याची गरज नाहीं; परंतु **मोहरें** अथवा **पदाती**, कर्मधर्म संयोगानें ह्मणजे अवचित स्थान भ्रष्ट झालेलें किंवा उलंडलेलें आहे तर त्याला पूर्व स्थानीं आणून ठेवावें.

४.

स्पर्श केलेल्या **मोहऱ्यास** अथवा **पदातीस** जोंपर्यंत हस्त धरून ठेवितो तोंपर्यंत खेळणारानें जा जागेवरून उचललें आहे तेथे न ठेवितां दुसऱ्या भलत्या जागीं ठेवावें. परंतु जर त्याणें त्यावरून हात काढला आहे तर त्याच्यानें तो डाव पुनः फिरवत नाहीं.

५.

खेळणारा, आपल्या शत्रूचा **पदाती** अथवा **मोहरें** हस्त किंवा पुनराधान ह्मटल्यावांचून घेतो तर त्याचा शत्रू त्याच्या जवळून तें बळजोरीनें घेववील; परंतु तें जर कायद्याप्रमाणें घेववत नाहीं तर त्याणें त्याजवळून बलात्कारानें त्याच्या **राजास** खिचवावें; परंतु त्याचा **राजा** अशा स्थानीं आहे कीं, त्याच्यानें कायद्याप्रमाणें त्यास खिचवत नाहीं, तर त्यास कांहीं एक शिक्षा लावली जाणार नाहीं.

६.

जर खेळणारा, शत्रूचे मनुष्यास खिचिवतो तर त्याचा प्रतिपक्षी जो त्यास, त्याच्या जवळून इतक्या गोष्टी करिवण्याचा अधिकार आहे. १. **पदाती** अथवा **मोहरें** पुनश्च जागेवर ठेविवणें, किंवा त्याचा **राजास** खिचिवणें. २. **पदाती** अथवा **मोहरें** पूर्व स्थानीं ठेविवणें आणि तें घेविवणें. ३. **मोहरें** अथवा **पदाती** जा जागे-

वर तो खेळला असेल तेथेच जागा (ह्मणजे डाव) ठीक आहे ह्मणून राहूं देणें.

७.

जर खेळणारा आपल्या शत्रूचा मनुष्य, जो असत्य डाव खेळल्या शिवाय घेववत नाहीं तो आपल्या मनुष्यानें घेतो तर त्याच्या शत्रूस त्याजवळून कायद्याप्रमाणें मोहऱ्यानें अथवा पदातीनें घेवविणें अथवा जास त्याणें स्पर्श केला असेल तो खिच्चिवणें या दोन गोष्टींचा अधीकार आहे.

८.

जर खेळणारा आपला मनुष्य आपल्याच मनुष्यानें घेतो तर, त्या दोघांतून एकास खिचविण्याविषयीं त्याचा शत्रूस अधिकार आहे.

९.

जर खेळणारा असत्य डाव (ह्म० जा जागेवर कायद्याप्रमाणें मोहरें अथवा पदातीं खेळवत नाहीं त्या जागेवर) खेळतो तर त्याच्या शत्रूस, याजला तीन शीक्षा देण्याचा अधिकार आहे. त्या अशा १. पदाती अथवा मोहरें जा जाग्यावर खेळला तेथेच जुलुमानें राहुं देणें. २. यथायोग्य जागीं खिच्चिवणें. ३ पदाती अथवा मोहरें आपल्या जागीं ठेवीवणें व राजास खिचाविणें.

१०.

जर खेळणारा, आपला डाव नसतां खेळतो तर त्याच्या शत्रूनें दोनीही डाव राहुं देण्यास योग्य आहेत अथवा दुसरा डाव माघारीं घेवविण्या विषयीं योग्य आहे तें पसंत करावें.

११.

राजा प्रधान आणि हत्ती यांचे पुढील स्थिर पदाती एक वेळ दोन घरें चालतात परंतु खेळणाराची मर्जी असल्यास एक घरही चालवावें.

१२.

राजा आणि प्रधान यांचे पुढले पदाती* राजा व प्रधान त्याचे मागें नसतांहि दोन घरें चालतात, परंतु हत्ती जर पृष्टीस नाहीं तर हत्ती पुढला पदाती दोन घरें चालत नाहीं.

१३.

खेळणाराच्याने तीन गोष्टींत उड्डान करवत नाहीं.

१ जर राजा शहांत आहे

२ जेथें तो उडून जातो तेथे शत्रूचे मोहऱ्याची अथवा पदातीची दृष्टी आहे.

३ राजास जर पूर्वी शह लागलेला आहे.

खेळणारा जर तीन प्रकरणीं उड्डान करितो तर त्याचा शत्रूस दोन शिक्षा पसंत करण्याचा अधिकार आहे. १. तीच जागा (ह्म० तोच डाव) राहूं देण्याविषयीं आग्रह धरणें. २ बळजोरीने त्याच्या जवळून त्याचा राजास खिचिवणें.

१४.

जें मोहरें अथवा प्यादें काढलें असतां राजास शह आल्यावाचून राहात नाहीं, त्यास खेळणारानें स्पर्श केला असतां तें मोहरें अथवा प्यादें पूर्वस्थानीं ठेवावें आणि राजास खिचवावा. परंतु जर राजा खिचिवलेला जात नाहीं तर कांहींएक शिक्षा लावली जाणार नाहीं.

---

* परंतु किती एकांचे मत असें आहे कीं ते मागे नसतां चालत नाहींत, परंतु ते सर्वांहून वरिष्ठ कामदार आहेत ह्मणोन त्यांचे पुढले पदातीस ते (ह्मणजे राजा व प्रधान हे) मागे नसतांही दोन घरें चालवावे हें प्रशस्त आहे व बहुधा आपल्या एथेहीं त्याचप्रमाणें चाल चालत आहे. स्थीर पदाती २ घरें प्रथमतां कां चालवितात त्याविषयीं इंग्रेजी लोकांचे रीतींत कारण व्यक्त केलें जाईल.

१५.

खेळणारा जर शत्रूस शह देतो परंतु "शह" असें बोलत नाहीं तर त्याच्या शत्रूस त्याजकडेस लक्ष देण्याचें अगत्य नाहीं. परंतु जर शह देणारा दुसरा डाव खेळत असतां "शह" असें ह्मणतो तर प्रत्येक खेळणारास आपला शेवटला डाव मार्गे घेतला पाहिजे; आणि जो शहांत आहे त्याणे तो शह निवारण करावा.

१६.

बहुत डावपर्यंत जर राजा शहांत आहे आणि हें कसें झालें त्याचा निश्चय करवत नाहीं, तर जा खेळणाराचा राजा शहांत आहे त्याणें आपला शेवटला डाव माघारीं घेऊन राजाला शहांतून मोकळें करावें. परंतु जर शह दिल्यापासून मागले डाव माहित असले तर त्यांस ते माघारीं घेतले पाहिजेत.

१७.

खेळणारा जर शह दिल्यावाचून " शह " असें ह्मणतो, आणि जर त्याचा शत्रू कार्य हेतु संबंधाने, आपले राजास खिचवीतो किंवा विरेस घालण्या विषयीं मोहऱ्यास किंवा पदातीस स्पर्श करितो, तर आपल्या शत्रूनें शेवटला डाव पूर्ण केला नाहीं ह्मणोन असा डाव माघारीं घ्यावा.

१८

अठरावी कानू गीति छंदांत वर्णन केली आहे. ती अशी:

गीति.

एकेकगृहक्रमतां, प्यादेंजाचागृहासजाईल ॥
मोहरेंतेंसजिवखरें, होतेंपरिस्थानिंजन्मीराहील ॥१॥
वाजीहोतांउडतो, परीतोमरतोअसेलमारजरीं ॥
जन्मस्थानींअथवा, उडोनिजाईलजागृहाउपरी ॥२॥
जागृहिंप्यादेंगेलें, परित्यागृहिंचींजिवंततींमोहरीं ॥

असतांकाढुनटाकी, आहेसर्वत्रचालहीचखरी ॥ ३ ॥
अथवाप्यादेंमारुन, घ्यावेंअपुलेंकिंवाचितेंमोहरें ॥
द्यावेंत्यामाराया, सजिवकरावेंस्वकीयतेंमगरे ॥ ४ ॥
अष्टमगृहिंहोजातां, वसुधापतीचापदातीजाणतदां ॥
होतोसचीवऐशी, चालअसेहीजनांतजाणसदां ॥ ५ ॥
जागृहिंचेंउंटअसे, होईनकधींजिवंतत्यागृहिचें ॥
कारणभिन्नपदेंत्या, नातरीहोतिलदोनत्यागृहिचे ॥ ६ ॥

२ रे गीतिंत सांगितलें आहे कीं घोड्याचे घरीं पदाती गेला असतां घोडा होऊन लागलाच उडतो; परंतु त्याला जन्मस्थानीं अथवा उडेल तेथे मार असल्यास, तो मरतो, आतां जन्मस्थानीं मार असल्यास तो मरतो ह्यांत संशय नाहीं, परंतु जर तेथे मार नसला व उड्डानाचे स्थानीं असला तर जन्मस्थानींच ठेवावा. हें खेळणाराचे मर्जीवर आहे. जन्मस्थानीं जर मार आहे, तर तो घोडा जिवंत झाला आसतां उडणार नाहीं. आतां जन्मस्थानीं त्यास मार आहे खरा, परंतु जें मोहरें मारक आहे तें शत्रूच्या राजाचे संरक्षणा विषयीं गुंतलें आहे ह्मणजे तें खिचिवल्यानें त्याचा राजास शह येतो ह्मणजे त्याचानें त्याला मारवत नाहीं ह्मणोन घोड्यास जिवंत करावें.

१९.

गीति.

असतांवाजीबलहिन, देइलशहतोनृपासिजाणजरीं ॥
वाजीपरितोउडुनी, मारिलत्यालाखराचिभूपतरीं ॥१॥

ह्या कानुंत सांगितलें आहे कीं, घोडा निर्बली असून राजास (जास पूर्वीं कोणत्याही मोहऱ्याचा शह पोंहोचला नाहीं त्यास) शह देतो तर राजा उडून त्यास मारील. आतां राजास घोड्यानें शह दीला असें होणार नाहीं, कारण या गोष्टिवर

सुक्ष्म विचार करून पाहिला असतां असें सिद्ध होतें कीं, प्रथमतां शत्रूचा घोडा त्या राजास शह देतो नंतर राजा त्या घोड्यास मारितो; परंतु राजाचे उड्डाना विषयीं असा नियम आहे कीं जर त्या राजास शह पोंहोचला नाहीं तर तो घोड्यासारिखा एका सर्व खेळांत एक वेळ चालतो; परंतु तो नियम, घोडा निर्बली असतां राहात नाहीं ह्मणून त्या राजास तो शह दिल्याप्रमाणें होणार नाहीं; परंतु तो एक वेळ घोड्याचा चाली प्रमाणें उडाला ह्मणोन २० वे कानूप्रमाणें पुनः तो त्याप्रमाणे उड्डान करणार नाहीं.

२०

राजा, सर्व डावांत एकवेळ उड्डान करील.

२१

गीति.

चालतिसैन्येंप्रथम, भूपपरीतोंनसोडिस्वीयगृहा ॥
आरंभिवेदडावां, खेळावेंपरिवेदबुद्धळांसिपहा ॥ १ ॥
घावेडावखरेते, चालेनाएकतेंचिचारीपरी ॥
आहेनियमअसातो, कथिलाह्मणुनीतुह्मासिजाणतरी॥२

२२

खेळाचे अंतीं जर डाव याप्रमाणे राहातो, कीं, एका हत्ती विरुद्ध हत्ती आणि उंटासहीत; दोन उंटासहीत मात्र; घोडा आणि उंटाबराबर मात्र; इत्यादी.— तर त्याणें कनिष्ट प्रत्येक बाजुस ५० डावांत शत्रूवर मात केली पाहीजे नाहीं तर तो डाव अवरुष्ट ह्मणोन काढला जाईल. मी डाव मोजतों, असी शत्रू, जावेळेस जाहिरात देईल त्यापासून पन्नास डावाचा प्रारंभ होतो असें जाणावें.

२३

ठाणबंदमात हा अवकृष्ट खेळ आहे.

२४

जर खेळणारा असत्य डाव देतो; ह्मणजे अयोग्य रीतीनें उ-ड्डान करीतो इत्यादी — तर त्याचे शत्रूला, त्याणें मोहऱ्याला स्पर्श केला नाहीं त्याचापूर्वी, अशा गैरशिस्त पणाची चौकशी केली पाहींजे नाहि तर त्यास शिक्षा देण्याची मोकळीक (ह्म० अधिकार) मिळणार नाहीं.

२५

जर खेळणारा, अमुक मोहऱ्यानें अथवा पदातीनें किंवा अमुक जाग्यावर अथवा आपल्या शत्रूस, आपणावर ठाणबंदमात अथवा मात जुलुमानें करउन घेण्या विषयीं प्रवृत करण्यांत प्रतिज्ञा पूर्वक करार करितो तर तो डावांचे एखादे संख्येंत मर्यादा केलेला जाणार नाहीं; ह्मणजे अमुक डावानें करावें असा करार केलेला जा-णार नाहीं.

२६

खेळाचे प्रारंभी एक समयावच्छेदें करून चार डाव देतात प-रंतु खेळणारांचे मनांत एकेकडाव देउन खेळावें असें येईल तर तसें खेळावें. कांकीं अशा रीतीनें खेळणें ही प्रशस्त आहे.

२७

दाहावेळा अविरत शह दिल्यावर तो डाव अवकृष्ट ह्मणून काढून टाकावा.

२८

जा प्रकरणा विषयीं कानू नाहींत त्याविषयीं अथवा कानू विषयींचे तंटयाच्या प्रकरणीं कांही एक शंका उत्पन्न झाली असतां मोठे चातुर्य युक्त व निष्कामी ह्मणजे निर्लोभी ग्रहस्थ जवळ खेळ

पहाण्या करितां उभे राहिले असतील त्यांस त्याज विषयीं विचारावें, आणि ते, जो ठराव करून सांगतील तो परिणामिक मानून ग्रहण करावा.

अध्याय ६

सर्व साधारण नियम आणि निरिक्षण.

राजविषयक.

डावाचे प्रारंभींच **राजास** संरक्षण करण्या करितां लवकरच **उड्डान** करवावे हें फार चांगलें, कारण असें केल्यानें त्याला बहुत करून **शह** येत नसतो; आणि त्याचे बाजुस उडविण्या पेक्षां दुसऱ्या बाजुस उडवावा हेंच फार चांगलें. परंतु कधीं कधीं असें ही घडून येत असतें कीं, **राजास** त्याचे बाजुस **उड्डान** करविल्यानें, शत्रूचे **राजावर**, त्याचे जवळील **पदाती**, पूढें काढून, भयंकर घाला घालण्यास समर्थ होतो. खेळांत जेव्हां, **प्रधानाचा** विनिमय लवकर करण्यांत येतो तेंव्हां **उड्डान** करण्या बद्दल, **राजास**, **उंटाचे** २ रे घरीं युक्तीनें आणुन ठेवावा हें फार चांगलें आणि असें केल्यावर **हत्तीस** खेळांत आण. कारणकीं मागाहून **राजास** फारसें भय नसतें आणि तो अवशिष्टसमरांत बहुत कालपर्यंत मोठे योग्यतेचा सहाय करणारा होतो. जावेळेस **प्रधानाचे** बाजुस उड्डान केलें आहे त्या वेळेस **प्रधानाचे उंटाचे** ४ थे घरीं शत्रूचा **घोडा** येउंदेण्या विषयीं सावध राहा. आणि तूं स्मरण ठेव कीं अप्रबुद्ध खेळणारांत, जा बाजुस **राजानें** उड्डान केलें आहे, त्या बाजुस **पदाती**, पूढें चालिवण्याचा विचार कचित् असतो.

प्रधानास राजाचे अग्रभागीं खेळण्याकरितां फारसावध राहा.

तूं कधींहि काढशहांत घेउंनको. जें मोहरें आपल्या जाग्या वरुन निघुन स्वतां, शह नदेतां दुसऱ्या मोहऱ्यानें राजास शह देतें, त्यापेक्षां जें राजास शह देतें त्यांत आपला मनुष्य विरेस घालणें हें फारचांगलें. मति पक्षाचे राजास निनर्थकशह देण्याविषयीं सावध राहा, परंतु जर शह दिल्यानें तूं त्यास स्थान भ्रष्ट करितोस किंवा उड्डाना पासून भ्रष्ट करितोस तर असें करणें बहुधा चांगला खेळ आहे. जेथे तुझीं मनुष्यें शह देतील, असा जो पटाचा मध्य देश तेथे त्यास ओढुन आणण्या विषयीं बहुत शहदेणें हें बहुधा उपयोगाचें आहे; अथवा असें करण्या करितां तुझ्या एका मोहऱ्याची त्याला तूं बळी देखील दे. तुझ्या राजाचे अग्रभागीं उभा राहाणारा जो शत्रूचा पदाती त्यास तूं कधींहि घेउंनको. कारण कधीं कधीं तो त्यास संरक्षण करण्या करितां उपयोगी पडतो. आणि तूं मनांत विचार करकीं डावाचे अंतीं, परंतु बहुत करून जावेळेस वरिष्ट मोहरीं पटांतुन नाहिशीं झालीं आहेत त्या वेळेस राजानें, आपण पूर्वी रीकामपणा धारण केला होता, तो अत्यंत उद्योग करण्यानें भरून दिला पाहिजे. तात्पर्य कीं, राजा जवळुन अशा वेळेस फार मेहनत घेवउन डाव सुधरावा. मग खेळाचा परिणाम, राजा खेळण्याचे चातुर्य ते वर आहे. (ह्मणजे जी चतुरता राजाचे खेळण्यांत दाखविली आहे तीजवर तो आश्रित आहे.)

प्रधानविषयक.

बुद्धिबळांत, प्रधान फार उपयोगी आणि बलवान आहे ह्मणून संरक्षण करण्या विषयीं अथवा घाला घालण्या विषयीं, तुझीं हलकीं (ह्मणजे लघु) मोहरीं समर्थ असल्यास त्याचा तूं अशा प्रसंगीं कधींही उपयोग करूं नको.

प्रधानास डावाचे प्रारंभीं खेळणें हें चांगलें नाहीं. कारण-कीं लघु मोहरीं त्याचावर, चढ करितिल आणि मग त्याला पुष्कळ डावांचा तोटा घेउन परत, स्थानावर यावें लागेल.

जर फार अंतरावरला पदाती अथवा मोहरें मारणें आहे तर निज कृत्याचे तत्क्षणिक रोखापासून त्यास तूं बहूत लांब नेउंनको-चतुरखेळणारा, प्रधानानें पदातीस घेण्याविषयीं तुला उपदेश करील; याचें कारण असें आहे कीं तुला, तुझ्या राजास त्याच्या हल्यांतून बचावण्या करितां प्रधानास परत येउंदेणे बंद होतें, ह्मणून तूं त्याचें ऐकूंनको. डावांत असंरक्षित प्रधान पुढें जातो त्यापेक्षां जावेळेस दुसऱ्या मोहऱ्यानीं संरक्षित व मदत केलेला असा जातो तेव्हां त्याचें बल आश्चर्य वाटण्या जोगें फार मोठें आहे; ह्मणून तुझ्या दुसऱ्या सैन्याच्या संयोगा शिवाय प्रधानानें हल्ला करणें हें बहुत करून असमंजस आहे.

हत्ती विषयक.

चांगले खेळणारातून जरीं किति एक खेळणारांस त्याचे बळाचा उपयोग करणें माहित असतो तथापि, हत्ती हा मोठा अगत्याचा सरदार आहे. जरीं त्याचा कृत्याचा अभिप्राय (ह्म०मोकळेपणा) डावाचे प्रारंभीं कचित् असतो परंतु जा वेळेस समरंगण पातळ होतें त्यावेळेस त्याला गतींत (ह्म०कृत्यांत) आणण्याविषयीं अगदींच वेळ घालउंनको. मग तुझे दोन हत्ती एकत्र होतील असातूं प्रयत्न कर, ह्मणजे एका ओळीवर एका समोरएक असे ठेव. अशा स्थानीं ते एकमेकास परस्पर रक्षण करीत असतां, मोकळ्या समरंगणांत त्यांचा पराक्रम, प्रधानासारिखा आहे.

उघड रांगेत आपला धनी पणा असणें हा एक नेहमी चांगला खेळ आहे, ह्मणजे त्यारांगेत दुसरा मनुष्य नसतां आपला हत्ती

त्या रांगेचे शेवटास ठेवावा. जावेळेस तुला ह्या प्रमाणें रांगमिळाली आहे त्यावेळेस तुझा शत्रु तिजपासून तुलाच्युत करण्यास आपला एखादा हत्ती त्याच माळिकेवर आणतो तर, त्यावेळेस त्याचा हत्ती घेण्यापेक्षां अथवा तुझ्या स्वतांचा तेथुन काढण्यापेक्षां तुझ्या दुसऱ्या हत्तीनें बचाव करणें हें प्रायशः उत्तम आहे. शत्रूच्या राजाचे दुसरे ओळीवर ह्मणजे तुझे प्रधानाचे अथवा राजाचे ७वे ओळीवर जर तुझानें कांहीं एक साधनाच्या योगें करुन हत्ती ठेवतो तर तूं तुझ्या शत्रूस वारंवार पेचांतहि सांपडविशिल. ह्या स्थितींत तो बहुधा स्थिर पदाती वर हल्ला करतो आणि त्यांच्या बचावांत वेळगमविण्या करितां बळ जोरीनें योजीत असतो, इतक्यांत तूं, तुझा बहूत सैन्य भार संग्रामांत आणण्यास समर्थ होतोस.

लढाईत तुझीं मोहरीं लवकरच बाहेर खेळण्या करितां सबल कारण हें आहे कीं, जेव्हांतीं घरीं असतात तेंव्हा त्यांचे स्वत्तां तीं मात्र निरुपयोगी असतात असें नाहीं, परंतु तीं तुझ्या हत्तींच्या गतींचा निखालस अवरोध करितात. अदक्षतेने मांडलेल्या डावांत पराजित खेळणाराचे हत्ती जागेवरुन खिचिवले नाहींत इतक्यांत दुसरा डाव जिंकतो हें नेहमी पाहण्यांत येतें.

उंट विषयक.

ज्या वेळेस दुसरे खेळणारानें राजाचे पदातीस रा.'चे ४ थे घरीं ठेऊन डाव उघडलेला असतो त्या वेळेस आपले प्रधानाचें उंट रा'चे उंटा पेक्षां वरिष्ट असतें, कारण कीं त्यास खेळांत लवकर आणतां येतो आणि त्याचे राजाचे निर्बल टोंकावर ह्मणजे त्याचे, उंटाचे पदातीचे स्थानावर तत्क्षणींच रोख धरून ठेवण्यास ठीक पडते. ह्मणोन तुझ्या राजाचा उंट अथवा राजाचा घोडा शत्रूचे राजाचे उंटा बरोबर विनिमय करणें हें बहुधां अपेक्षणिय आहे. प्रधानाचा उंट क्वचित अथवा कधीं ही राजाचा पदाती खिचिवल्या

शिवाय राजाचे ३ रे घरीं खेळूं नको; जेथे तो शत्रूचे राजाचे उंटाचे पदाती वर हल्ला करितो असें आपण पूर्वी निरखून पाहिलेलें, रा. उंचें ४ थें स्थळ त्यास उत्तम आहे. जर तुझा शत्रू आपले प्रधानाचा उंट, राचे ३ रे घरीं खिचऊन उंटाचा विनिमय करण्याविषयीं युद्धामंत्रण करितो तर त्याचा स्विकार करणें हें शाहणपणाचें कृत्य नाहीं. कारण कीं जरीं तुझ्यानें त्याचे राजाचे रांगेवर पदाती द्विगुण करितां येतात, तरीं, जेव्हां त्याणें उड्डाण केलेलें असतें तेव्हां तूं प्रधानाचे हत्ती करितां मोकळी रांग त्यास देतोस; ह्मणोन या प्रकरणीं तुझ्या प्रधानाचा उंट, रा. घोंचे ३ रे घरीं मागें हटविणें हा उत्तम डाव आहे.

साधारण नियम आहे ह्मणोन प्रधानाचा उंट बाहेर काढण्यापूर्वी राजाचा पदाती एक स्थळ पुढें सरकविण्याकरितां सावध राहा. कारण असें केल्यानें तूं त्याला सोडून देतोस परंतु प्रधानाचे दुसरे स्थळीं जेथे तुला खिचविणें आहे तेथेच हल्ला करण्यापेक्षां बचाव करण्याजोगें स्थान आहे.

डावाच्या शेवटीं जर पदाती करून संरक्षित आहे तर शत्रूचे उंटां पासून मुक्त होण्यास प्रयत्न कर. कारण कीं त्यांच्याने हत्ती अथवा घोड्या पेक्षां बिनादिक्कत तुझ्या पदातींच्या मार्गांत अटकाव करवतो.

जेव्हां सर्व मनुष्यांचा विनिमय होऊन तूं, एक उंट आणि दोन तीन पदाती करून युक्त असतोस तेव्हां तुझे पदाती, निरनिराळ्या स्थानावर (ह्मणजे जेथे तुझा उंट चालतो तेथे) ठेव. कारण असें केल्यानें शत्रूचा राजा, त्यांचा जवळ येण्याचा बंद होतो.

जर तुझा डाव निकृष्टदशेस आलेला आहे तर पदातीस उंटाच्या पगांत ठेवणें हें सर्वोत्कृष्ट होय, कारण तेथे असल्यानें तो त्यांचा बचाव करितो.

अविवेकोर्वे तुझे उंटाचा, घोड्या करितां अथवा घोड्यांचा, उंटा करितां विनिमय करूं नको. डावाच्या अंतीं दोन घोड्या-पेक्षां, दोन उंट बलिष्ट आहेत आणि एका उंटापेक्षां बहुधा एक घोडा बहुत उपयोगाचा असतो.

वाजी विषयक.

सर्व मोहऱ्यां पेक्षां बहुत खुबीदार आणि एकाएकें चकित करणारा असा एक घोडा आहे. त्याचे मोकळेपणाची अनन्य साधारणता जिचा योगानें दुसऱ्या मनुष्यांवरून उडी मारून जाण्यास आणि शत्रूच्या अभेद्य ओळींत नागमोडीचे चालीनें आपला मार्ग करण्यास आणि तेथे जर विद्ध होत आहे तर आपल्या हद्दित पुनः पाठिमार्गे उडी मारून येण्यास शक्तिमान झाला आहे. त्याचा मोकळेपणाच्या अनन्य सारणतेनें प्रत्येक देशांत पुढाईत खेळणाराचें हे प्रीतिपात्र (ह्मणजे आवडतें) मोहरें केलें आहे.

सर्व मोहऱ्यां पेक्षां घोड्याचा फार छक्या पंजाचा आणि जीवावरला घाला आहे. कारण कीं तो आपले स्वतां मरणोन्मुख न राहून घाला घालितो आणि त्याचा घाला दुसरा मनुष्य विरेस घालून कधींही निवारण केला जात नाहीं.

डावाचे प्रारंभीं प्रधानाचे घोड्यास प्र उं'चे ३ रें घर उत्तम आहे ; तेथे शत्रूचा पदाती जर दोन घरें खिचिवला तर घाला घालितो. आणि तुझे प्रधानाचा उंट बाहेर आणण्याकरितां अटकाव करित नाहीं. आणि शत्रूचे प्रधानाला तुझा रा. हृ'चे ४ थे घरीं (जेथे तुझे राजास वारंवार त्यापासून भय व अडथळा प्राप्त होतो तेथे) येण्याचा बंद करितो.

किती एक पुरुष दुसऱ्या डावास आपल्या भ्रांतीयुक्त कल्पनेनें, घोडा उंटाचे ३ रे घरीं खेळण्यापूर्वी, रा. उं. पदाती खिचिवला पाहिजे ह्मणोन, राजाचा उंट राजाचे २ रे घरीं आपण्याविषयीं

पसंत करितात. परंतु ही त्यांची चूक आहे आणि असें केलें असतां डाव (ह्मणजे खेळ) बहुत करून निकृष्ट दशेस येतो.

जा वेळेस तूं तुझा **राजाचा घोडा** उं'चे ३ रे घरीं आणतोस त्यावेळीं यथायोग्य संधीस प्र'चे २ रे घरीं आणून **प्र. घो'चे** ३ रे घरीं ने. जेथे तो, जा वेळेस ती जागा असंरक्षित असती त्यावेळेस भय प्रदर्शनानें आपणास, **रा. उं'चे** ५ वे घरीं जागाकरून फार उपयुक्त बलाचा वहिवाट करितो.

डावाच्या अंतीं **घोडा** आणि तीन चार **पदाती** यांचा, **उंट** आणि तितकेच **पदाती** यांचा विरुद्ध फार नफा आहे. कारण त्याच्यानें एका पगातून दुसऱ्या पगांत जाववतें आणि अशा चालीनें **पदाती** वर हल्ला करितो. परंतु कोण गामी (ह्मणजे तिर्कस गमन करणारा जो) **उंट**, त्याच्या पगांत येतील तेंवढीच मात्र तो मारील. असो, परंतु तो अशा स्थितींत **उंट** अथवा **हत्ती** यांचा सारिखा बचाव करण्याकरितां उपयोगाचा नाहीं. कारण कीं जर त्यास बळेंच खिचिवला तर तो बचाव करण्याविषयीं हात आटोपतो. त्यावेळेस **हत्ती** अथवा **उंट** पुढें मागें जातात तत्रापि संरक्षण करण्याविषयीं समर्थ असतात.

पदाती विषयक.

वरिष्ट **मोहऱ्यांचे** बलाने आणि धोरणानें हतभाग्य (ह्मणजे हतदैव) असे जे तरुण खेळणारे ते ह्या साधारण **पदाती** वर कानाडोळा करितात अथवा त्यांस मान देणें योग्य आहे असें ते क्वचित् समजतात आणि कलेच्या मोठ्या श्रम साध्य आणि सुधारलेल्या विद्याध्ययनांत जे शुद्धतत्वांचे (ह्मणजे बुद्धिबळांचे) संयोग आहेत ते जाणण्याविषयीं विस्मयापन्न होतात. गोष्ट तर अशी घडून आली आहे आणि खेळाचे प्रत्येक स्थितींत लक्षांत ठेवायाजोगें प्राबल्य

(ह्मणजे वर्चस्व) व त्यांची स्थिरता अथवा निवांतपणाचा जो पूर्ण समावेश (ह्मणजे अंतर्भाव) त्यावांचून कोणी एकासही गुणोत्कर्षाची उंच पदवी प्राप्त होण्यास फार अशक्य आहे.

तुझ्या पदातींनीं पटाचा मध्यभाग व्याप्त करावा हें बहुधां हितावह आहे कारण कीं ते जेव्हां तेथें असतात तेंव्हा शत्रु सैन्य गतीचें बहुधां स्तंभन करितात. राजा आणि प्रधान ह्या उभयतांचे पदातींस त्यांचे ४ थे घर फार चांगलें आहे. परंतु त्या स्थळीं त्यांस संरक्षण करण्याचें काम सोपें नाहीं आणि त्यांतून जर एक पुढें चालविलास तर दोघांचेंही बल कमी होईल. ह्मणोन तुला सांगतों कीं तुझ्याने जर निखालस त्या स्थळीं रक्षण करवतें तर मध्यभागीं समपार्श्व (ह्मणजे एकाचे बाजूस एक) असे दोन पदाती ठेव; नाहीं तर तूं तसें करण्यास फार उत्कंठीत होऊं नको.

ज्या वेळेस तुझ्या जवळ पार्श्व पंक्तींत असे दोन पदाती (ह्मणजे राजाचा आणि प्रधानाचा असे दोन) आहेत, आणि शत्रु त्यांतून जर एक आपल्या पदातीनें घेतो तर ज्याणे घाला घातला आहे त्याला घेण्यापेक्षां ज्या पदाती वर घाला आलेला आहे त्यास पुढें चालिवणें हें कधीं कधीं उत्तम आहे.

पदाती मोहऱ्यांनीं यथायोग्य संरक्षीत असल्याशिवाय पुढें चालऊं नको. ६ वें घरापेक्षां पदाती त्यांचे ४ थे घरीं बहुतकरून फार बलवान असतात.

राजाचे उंटाचे पदातीस राजा शिवाय जोर नसतें ह्मणोन नेहमी त्याच्यावर हल्ल्याचा रोख निर्दिष्ट असतो याजकरितां नेहमीपेक्षां त्याचे संरक्षणाविषयीं सावध राहावें. खेळामध्यें लवकरच रा. उंटाचे पदातीस उंचे ३ रे घरीं खेळणें हें क्वचित चांगलें आहे.

साधारण नियमाप्रमाणें रा. घोड्याचा पदाती अथवा प्र. घो. पदाती खेळांत लवकरच आणणें हें हितावह नाहीं. पहिला

पदाती रा. घो'चे ३रे घरीं खेळला असतां, तुझा शत्रु, आपले राजाचे उंटास तुझ्या राजाचे हत्तीचे ३ रे घरीं (ह्मणजे राजानें जा वेळेस आपले बाजूस उड्डान केलें आहे त्यावेळेस ती जीवावरील जागा आहे तेथे) आणिल.

उड्डान केल्यानंतर घोड्याचा पदाती (जो राजाचे समोर असतो तो) आपणास अगत्य पडे तेथपर्यंत कधीं ही खिचऊंनये हें फार चांगलें आहे.

पदातींचे कर्ण रेषेंत (ह्मणजे तिर्कस ओळींत) टोंकावर जो पदाती असतो त्याचें रक्षण करण्याविषयीं प्रयत्न कर. पदाती मिश्र असतात तेंव्हा त्यांस फार बल असतें. परंतु जा वेळेस ते भिन्न असतात त्यावेळेस त्यांची शक्ति लक्षांत येण्याजोगी कमी असते.

पांथस्त पदाती जेव्हां दुसऱ्या पदातीनें संरक्षित असतो तेंव्हां तो फार उपयोगाचा आहे.

सर्व गोष्टींत द्विगुणपदाती, (मुख्यत्वें करून जेव्हां दुसऱ्या पदातीनें युक्त असतो तेंव्हां तो) अहित करणारा आहे असें नाहीं. हत्तीच्या रांगेवर द्विगुणपदाती असणें हें फार वाईट आहे; परंतु रा. उं. पदाती राजाचे रांगेवर द्विगुणीत झाला असतां तुझ्या मध्यस्थ पदातींस बल देतो आणि तुझ्या राजाचे हत्ती करितां रांग मोकळी करितो.

पदाती मोहऱ्या पेक्षां कमी उपयोगाचा असतो ह्मणोन आपल्या मोहऱ्याहून त्याणें बचाव करणे हें नेहमी फार चांगलें आहे. याजकरितां पदातीचें संरक्षण मोहऱ्यानें न करून पदातीनेंच करावें हें उत्तम आहे. पदातीचे घाल्यांत मोहरें विरेस घालित नाहीं ह्मणोन तो राजास वारंवार शह देण्यास फार उपयोगाचा आहे.

तुझा शत्रु कोणत्या बाजूस उड्डान करितो हें जोंपर्यंत तुला समजलें नाहीं तोंपर्यंत **पदातीस** फार लांब नेण्याविषयीं सावध राहा. तूं स्मरण धर कीं, डावाच्या अंतीं **मोहऱ्या** विरुद्ध **पदाती** किंवा एक **पदाती** आहे आणि तूं जिंकतोस परंतु क्वचित् गोष्टींत तुझ्या शत्रूच्यानें जिंकवत नाहीं त्या वेळेस कोणत्याही स्थानीं शत्रूचे **राजा** विरुद्ध, दोन **पदाती** आप आपसांत रक्षण करितात.

पुढें आपणास बुद्धिबळांच्या शक्तींचीं आणि गतींची गणित विषयक संबंधानें लक्षण सांगण्याविषयीं प्रयत्न करणें आहे ह्मणून प्रस्तुतचा अध्याय संपवितों.

अध्याय ७

बुद्धिबळांच्या शक्तींचीं आणि गतींचीं गणित संबंधीं लक्षणें.

कित्येक **मोहऱ्यांच्या** गती आणि मारण्याच्या शक्ति रेषा, निर्देश आणि सिमा इहींकरून निश्चित आहेत.

पटावर गतीच्या आणि मारण्याच्या रेषा त्रिगुण आहेत. त्या अशा:—

१. सम चतुष्कोणाच्या बाजु.

२. सम चतुष्कोणाच्या कर्ण रेषा.

३. साह्य चतुष्कोणाचे, दीर्घ चतुरस्राच्या कर्ण रेषा त्या अशा कीं २ ने ३.

मारण्याचे आणि गतीचे निर्देश चतुर्गुण आहेत ते असे. पुढें, मागें, बाजूस आणि तिर्कस.

मारण्याच्या आणि गतींच्या सिमा त्रिगुण आहेत:—

१. जेव्हां समिपस्थ चतुष्कोणाला निरुद्ध ह्मणजे मिळालेल्या.

२. सर्व पटावर विस्तृत.

३. २ ने ३ अशा दीर्घ चतुरस्राचे सन्मुख, सम चतुष्कोणास निरुद्ध.

मारण्याच्या आणि गतींच्या रेषा, **पदाती** वांचून सर्व **मोहऱ्यांस** मिळणाऱ्या आहेत. **पदातींच्या** गतीची रेषा बाजूचे शेवटपर्यंत एक सम चतुष्कोण पुढें आहे; आणि मारण्याची रेषा, एक सम चतुष्कोण तिर्कस पुढें आहे.

राजाच्या गतीची आणि मारण्याची रेषा, पुढें, मागें, बाजूस आणि तिर्कस या प्रमाणें सर्व निर्देषांत (ह्मणजे बाजूस) आहे.

प्रधानाचे मारण्याची आणि गतीची रेषा दोंही बाजूस आणि सम चतुष्कोणाचे कर्ण रेषेंत, सर्व बाजूस पटाच्या टोंकाचे शेवट पर्यंत आहे. ह्मणजे **हत्ती** आणि **उंट** या मिळून आहे.

हत्तीच्या मारण्याची आणि गतीची रेषा पटाचे टोंकास सर्व बाजूनें सम चतुष्कोणाचे बाजूस शेवटपर्यंत आहे.

उंटाच्या मारण्याची आणि गतीची रेषा पटाचे टोंकास सर्व बाजूने सम चतुष्कोणाचे कर्ण रेषेंत शेवटपर्यंत आहे.

घोड्याच्या मारण्याची आणि गतीची रेषा २ ने ३ अशा दीर्घ चतुरस्राचे कर्ण रेषेंत सन्मुख चतुष्कोणास शेवटपर्यंत आहे.

अध्याय ८

निर्बली डावांतिल विशेष प्रकार.

॥ गीति ॥

मोहरेंबलिष्टअसतां, मारुनयेनिश्चयेंकदापीतें ॥

नातरिक्षयतोहोइल, क्रीडिचात्याचडावविसमजेतें ॥१॥
जाचेंविरेसपडलें, बळत्यामारितुंनिश्चयेंकरूनी ॥
जरिराजाकाढशहीं, येइलतरित्यासिमारणेंमानी ॥२॥

निर्बली डावांत जा मोहऱ्यास अथवा पदातीस जोर असतें त्याला मारित नाहींत; परंतु जा मोहऱ्याचें अथवा पदातीचें जोर विरेस पडलें आहे किंवा राजा काढशहीं येतो तर त्या मोहऱ्यास अथवा पदातीस मारावें; याप्रमाणें निर्बली डावाचा प्रकार आहे तो सांगितला परंतु ह्या डावाच्या अंतीं प्रधान व दुसरीं मोहरीं मत्त होत असतात (ह्मणजे माजतात) त्याविषयीं पुढील गीति लिहिल्या जात आहेत.

॥ गीति ॥

मोहरेंरहातांएक, होईलमत्तकिंअसेअशीचाल ॥
परिमंत्रीएकटातो, रहातांमत्तनकदापिहोईल ॥१॥
रहातांएकचीमोहरें, होतेंजरिमत्तहेंतुह्मांकथिलें ॥
परिप्यादेंमोहऱ्यांत, नगणावेंहेंतुह्माकथींवहिलें ॥२॥
कथिलेंपूर्वीतुह्मां, होईनाकींप्रधानतोमत्त ॥
परितोहोईजाणे, होईलजरिजाणसत्यतीमात ॥३॥

पाहिल्या गीतित प्रधान मत्त होणार नाहीं ह्मणून सांगितलें व त्याचें निराकरण ३ रे गीतित केलें आहे त्यांतील अभिप्राय असा कीं जर त्याच्या राजा वर मात अथवा दुसरा एखादा डाव होत आहे तर जें मोहरें त्याच्या राजा वर डाव करितें तें मोहरें जर त्याचा पगांत आहे तर त्याला मात्र तो मारील. याप्रमाणेंच भरडावांतही दुसरीं मोहरीं आणि प्रधान हीं सर्व मत्त होतील.

हा डाव खेळत असतां प्रधान व दुसरीं मोहरीं लवकर खेळांत आण कारण कीं, ह्या डावांत मागें राहिलीं असतां, तीं निस्तेज होतील. याजवांचून आणखी पाहाणें आहे तर ६ वे अध्यायीं

सर्व साधारण नियम आणि निरिक्षण कथन केलें आहे तेथे अवलोकन करावें ह्मणजे समजेल.

ह्या डावाचा दुसरा सर्व प्रकार बळी डावाप्रमाणें आहे.

अध्याय ९

अप्रबुद्ध खेळणाराकरितां सुत्र आणि बोध.

उत्तम प्रतिच्या खेळणारां बरोबर, खेळल्यावांचून तुला कधींही चांगलें खेळतां येणार नाहीं; ह्मणोन तूं त्यांच्या बराबर खेळण्यास कधींही नकार करूं नको. यद्यपि त्यांचा बराबर खेळत असतां जय प्राप्त होणार नाहीं तथापि त्यांपासून तुला कर्मणुक होऊन डावांच्या निरनिराळ्या स्थिती आणि शिक्षा यांचा उत्तम प्रकारानें निखालस लाभ होईल. याप्रमाणें त्यांचा बराबर कांहीं एक काल पर्यंत खेळण्यानें, तूं त्यांचा सारिखा खेळूं लागशील आणि मग, तुला चांगलें खेळतां आलें ह्मणजे तुझा बराबर खेळण्यास त्यांजला अत्यंत आनंद होईल.

खेळूं लागल्यापूर्वीं, पटावर बुद्धिबळें यथायोग्यस्थानीं मांडून ठेविलीं आहेत किंवा नाहीं, याचा विचार कर. कोणतें मोहरें खेळावाचें आहे त्याचा मनांत पूर्ण निश्चय केल्यावाचून पटावर उगीच हात भोंवडऊं नको किंवा खरोखर सांगतो कीं त्याचे जवळही आणूं नको. खेळाचे कानूप्रमाणें नित्य नियमानें खेळत जा; दिलेला डाव तुझे स्वतां परत घेऊं नको, किंवा तुझा शत्रुस रद्द करण्यास ही मोकळिक देऊं नको. जावेळेस तुझा शत्रु डाव देण्याविषयीं बहुत

वेळपर्यंत विचार करित असतो त्यावेळेस तूं त्वरा दाखऊंनकों. त्याचा मंदपणा तुझ्या चातुर्यास गर्भितस्तवोक्ती आहे; आणि तो सम प्रमाणक त्वरेनें खेळण्यास तुला साह्य करितो; कारण कीं तो आपल्या दुसऱ्या डावाची कल्पना करीत आहे, इतक्यांत तूं, त्यास उलट जबाब करण्याविषयीं ह्मणजे कोणता डाव खेळावा त्याविषयीं विचार करण्यास वेळाचा उपयोग कर; याविरहित, बुद्धिबळाचे खेळांत वरचढ करून घेण्याविषयीं, प्रत्येकास मंदतेनें खेळण्यास स्वातंत्र्यपूर्वक अगत्याचें आहे. अगत्यपूर्वक, डाव लवकर आणि चांगला खेळला पाहिजे, यांत संशय नाहीं; परंतु चांगला खेळणारा मंद नव्हता असें मी क्वचितच पाहिलें; आणि सत्य आहे कीं, असें केल्यावांचून तो, चांगला खेळणारा कसा होईल? चांगला खेळणारा कधीं कधीं प्रत्येक बाजूस पांचापासून विसापर्यंत अथवा अधिकही डाव निरखुन पाहत असतो; हें कृत्य एका क्षणांत होतें कीं काय! कनिष्ट प्रतीच्या खेळाविरुद्ध त्वरीत खेळणें फार सोपें आहे; परंतु सारख्या आणि उत्तम खेळा विरुद्ध, गमविल्याशिवाय एकही खेळवत नाहीं.

एका बैठकीस पुष्कळ डाव खेळूंनको, आणि व्याकुळ होण्यास निमीत होईल असा, खेळाचा तोटा सहन करूं नको. मनांत विचार करून पहा कीं हजारो डाव घालविल्यावाचून उत्तम प्रतिचा खेळणारा होत नसतो आणखी तुझापेक्षां जे हलके खेळणारे त्यांज बराबर, हलके प्रतिचे ठांठु खेळाचे दाहा नफ्या पेक्षां, चांगल्या खेळणारा बराबर, एक चांगला हाणमारीचे डावाचा तोटा, तुझ्या गुणांची अभिवृद्धि करील. तुझीं सर्व मोहरीं बराबर चांगलीं खेळण्याविषयीं प्रयत्न कर. नवे उमेदीचे खेळणारास एका विषेष मोहऱ्याची (ह्मणजे घोडयाची अथवा प्रधानाची) प्रीति असते; आणि त्यांचा, प्रीति कराचा विनिमय बंदकरण्यास प्रयत्न करून स्थान आ-

णि वेळ हीं दोनिही गमवितात. तुझा डाव, मोकळा करण्यांत वरिष्ट कामदार खेळांत आणण्या विषयीं त्वरा कर, परंतु अपूर्ण कालिक घाल्यापासून दूरराहा. दुसऱ्या मोहऱ्यांची गती कुंठित होते अशे स्थानीं मोहरें खेळूंनको आणि शत्रूचे डावांत, असंरक्षित मोहरें नेण्याविषयीं सावधगीरी ठेव.

मोहरें जर प्रचंड घाल्यांत आलें आहे तर, तूं तुझा शत्रूस, दोन तीन मोहऱ्यांच्या विनिमया विषयीं गोंधळांत घाल. जावेळेस तुला सरदारांचा विनिमय करणें आहे त्यावेळेस त्याची तूं नेहमीचीच किम्मत मोजुनको; परंतु स्थानास योग्य अशा चमत्कारिक किमतीचा विचारकर. उदाहरण. घोडा अथवा उंट यापेक्षां हत्ती बहुधा मोठ्या किमतीचा आहे; परंतु अशी ही संधी घडून येईल कीं त्यां दोघांतून दुसऱ्या बराबर हत्तीचा विनिमय केला असतां तुझा डाव फार सुधरुन येईल.

जेव्हां बलांत तुझें वर्चस्व असतें तेंव्हां मोहऱ्यांचा विनिमय करणें हा फार चांगला खेळ आहे. मोठ्या बेतानें आणि निर्भय तेनें विनिमय करण्याविषयीं प्रयत्न कर. जा वेळेस तुला दोन अथवा तीन मोहऱ्यांचा विनिमय करणें अनिवार्य आहे असें दिसून येतें, तेंव्हा प्रथमतां तुला घेण्याविषयीं चांगलें आहे अथवा शत्रू जवळुन जुलुमानें तसें करविण्याविषयीं अगत्याचें आहे, तें सुक्ष्म दृष्टीनें अवलोकन कर. जावेळेस तुझा शत्रू संपूर्ण तुझ्या कबजांत आहे त्यावेळेस, त्याला मारण्याविषयीं फार उत्कंठा धरुंनको; कारणकीं कदाचित त्याला घेण्यापूर्वी, तुझ्यानें एक अगत्याची जागा करवेल. मारायास दिलेल्या मनुष्यास त्वरेनें हबका हबक करण्या विषयीं सावधराहा; कारणकीं एखादेवेळेस तुला खाऊ खायास देउन तुझ्या पासून मोठे अगत्याचा नफा घेईल. बहुत लक्षाचा व्यय केलेला आहेस असा जो तुझा डाव तो, तूं गमविला असतां, एकांतांत

त्याला पुनश्च खेळुन पाहणें हा चांगला उद्योग आहे; आणि जाचुकी पासून तुझ्या शत्रुस नफा प्राप्त झाला ती चूक शोधण्या विषयीं प्रयत्नकर. ही चाल तुझ्या स्मृतीस व खेळास सुधरवील.

मोठ्या गोष्टी बराबर लहान गोष्ट ताडन करून पाहिली असतां, अर्वाचिन लढाईत, मोठ्या अगत्याचा शकट भेद ही एक शत्रूवर चालून जाण्याविषयीं वेळमिळविण्याची कळा आहे, ती ह्या बुद्धिबळांत कधीं ही विसरुंनको. खरोखर सांगतो कीं ह्या गोष्टित तसेंच दुसरे ही किती एक गोष्टित, मोठ मोठाल्या सैनिक अधिकाऱ्यानीं विस्तृत मुलतत्वें, जीं पटांगणांत कृतीचे पाये आहेत तीं, काढुन ठेविलीं आहेत; तीं बुद्धिबळाच्या रणभूमीवरले तुझे सैन्याची वहिवाट करण्यास लागु आहेत. फ्रेंचलोकांतल्या बोनापार्टानें दर्शविलेली अशीही एक लढाईची कळा आहे, ती तीन मिश्रांचे बराबर योजनेंत आहे. पहिली. कृतीचे रेषांची महान् हितकारक रचनेची कळा. दुसरी. शत्रूचे कृतीचे अगत्याच्या टोंकावर, मोठ्या संभाव्य त्वरेनें सैन्याची निवडणुक करून एका ठिकाणावर आणुन ठेवणें.— तीसरी. निर्दीष्ट केलेल्या, विरुद्ध स्थलावर जमिवलेल्या सैन्याचा एक कालिक खपविण्याचे एकोपा करण्याची कळा. बुद्धिबळाचे लढाईत खोचणीच्या गतींचेपायास येथे किल्ली आहे असें, मोठ्या चातुर्याचा खेळणारा, अवलोकन करण्यास चुकणारा नाहीं. कींवा कोणत्याही अंशानें, ढुमदार समरंगण पटावर निर्दिष्ट बचाव होण्याजोग्या कृती लागु करण्यासहीं अयोग्य मुलतत्वें आहेत असेंही जाणणार नाहीं. ह्या विषयावर शक्तीमान लिहिणारा ह्मणतो कीं " हें एक मानलेलें मुलतत्व आहे." "हल्ला करण्याच्या बेताची जागा, बचावाची उत्तम योग्य रेषा दाखविते; आणि हा आधार भूत कायदा अदंडनानें मोडला जात नाहीं. कृतीचे दुर्दैवी कल आणि खोटीं मार्गे ईही करून जेंव्हां घाल्याच्या कल्पना येउन टेंकलेल्या असतात तें-

ल्यां घाला घालणाऱ्या कृती पासून बचाव करणाऱ्या कृती वर ए-का एक संक्रमण करण्यापेक्षां, पेंचांत आणणें अधिक आहे असें नाहीं.”

पणांतले विषयांचें प्रमाण आणि असामीचे अगत्यांत तसेंच सै-न्याचे सरदारी करितां आणि बुद्धिबळ पटाचे नकल करणारे लढा-ऊंचे, पूर्ण पहील्या — प्रतीची कवाईत करणें किंवा व्युहरचण्याचे अवश्यक शर्तींत, प्रत्येक प्राप्तीनें, त्रिधाउडिवणाऱ्या तफावती करि-तां तुलने कडेस लक्ष देणें योग्य आहे. दिर्घ सुत्री आणि त्रासाया जोग्या पटांगणाची वहिवाट, धोरणानें (ह्मणजे बेतानें) चालिवण्यास जीं साधारण मुलतत्वें सेनेच्या सरदारास पाहिजेत तीं वर्तमान किंवा चेष्टा रुप संग्रामांत जीं अगत्य रुप आहेत त्यां पेक्षां गंभीर वाक-बगारी करण्याजोगीं असावींत. मोठ्या दाबा दाबीच्या आकस्मीक प्रसंगाचे प्रकरणांत आणि पूर्वी न पाहिलेली अघटीत घडनेची उप-स्थिती (ह्म० प्राप्ती) तीजवर निश्चयानें आणि एकदम वर्तणूक क-रण्यास — खंदकाचे बलाची आणि स्थानाचे अगत्याची दर्याफ्ती करण्यास — जावेळेस शत्रूचीं स्वतांची अप्रवेश्य आहेत त्यावेळेस उपेक्षा सुचने पासून शत्रूचीं हार्दे (ह्म० उद्देश) शोधुन काढण्यास आणि तत्क्षणींच घाल्याचा तळमळ करण्या सारखा जो संताप त्यावर आणि समरंगणाचे गर्दीवर अक्षोभ सावधगिरीनें देखरेख क-रण्यास त्याला प्राथमिक (ह्म० अप्रकरणीय) कर्तीचीं अनुसंधानें बरोबर बसविण्याकरितां दक्ष असलें पाहिजे. यथार्थ सिद्ध बुद्धि-बळ खेळणाराचे गुण यद्यपि, कांही एक अंशांत कमी असतात तथापि कांही एक याप्रकारासारिखे आहेत. पराकाष्टेच्या त्वरेनें एक “ चांगलें स्थान ” व्याप्तकरण्याचे आणि निवडण्याचे कठिण कळेचें पूर्ण स्वामित्व (ह्म० आधिपत्य) असण्यास, जें ज्ञान पाहिजे, त्यांत परस्पर अदला बदलीनें कल्पना काढण्यास आणि पराभव करण्यास

व्युहरचन विद्या आणि पाशबंध यांचे सर्व मिश्रतरेचें संपूर्ण ज्ञान त्याला मिळविलें पाहिजे. थोडक्यांत सांगतोंकीं, त्याला कांही एक मर्यादे पर्यंत मोठ्या किंवा डुमदार ठिकाणावर जे आकस्मिक प्रसंग अगत्याचे आहेत तेच कनिष्ट ठिकाणावर उघड करून दाखविले पाहिजेत.

सेनाधिपतींत असावे असे जे गुण, ते, मोठा सेनाधिपती (आणि कांही एक मार्गानें बुद्धिबळांचा हौशी सखा असाजो) " **मार्शेलसेक्स** " याणें आपले संक्षिप्त ग्रंथांत दिले आहेत ते असे. प्रज्ञा, (ह्म० कल्पना शक्ती) बुद्धिवैभव (ह्म० धैर्य) आणि आरोग्यता (ह्म० चित्त समाधान) ह्या गुणांतील पहीला गुण बुद्धिबळ चातुर्याचे मोठ्या पदवित आहे. धैर्य दाखविल्यानें केवळ आंगबळ कटीचें शुरत्व आहे असें नाहीं परंतु संपूर्ण सावधगिरी, निश्चयाचा रोकडेपणा आणि निर्भय उद्योग हीं आहेत; आरोग्य ह्मणजे संरक्षण जाला बळकट शरीर अगत्य विषयक आहे. मग खरोखर सांगतों कीं धैर्य आणि चित्त समाधान हीं बुद्धिबळ खेळणाराचे विजयावर सबल कर्तृत्व शक्तीचा उपयोग करितात.

ह्या तुलना फार सुक्ष्म प्रकरणा पर्यंत लांबविल्या असत्या परंतु मोठी मानसिक चपलता अगत्यांत आणली आहे, आणि बुद्धिबळ खेळण्याचे व्युहरचन विद्येंत हि मोठ्या गुणोत्कर्षास पोंहोचण्याकरितां बहुत लक्ष आणि उद्योग हीं अगत्याचीं आहेत, हें तुला दाखविण्यास बहुधा लक्ष द्यायाजोग्या तुलना मनोरथ पुरविण्या सारिख्या आहेत.

अध्याय १०

खेळ उघडण्याचे किंवा प्रारंभ करण्याचे निर निराळे प्रकार.

डावाचा प्रारंभ कोणत्या रीतिनें करावा, याचा विचार केल्या पूर्वी जां अध्यायांत; बुद्धिबळांची रचना, त्यांची गती, त्यांची दर्शक शक्ती, खेळणारांहीं उपयोगांत आणलेले आहेत असे सांकेतिकशब्द आणि खेळाचे कानू, अशापूर्वी लिहिलेल्या अध्यायांची स्फुर्ती ठेवणें योग्य आहे. यांची तुला पूर्ण माहिती झाल्या नंतर, बुद्धिबळाचा खेळ कोणत्यारीतिनें उघडावा (ह्मणजे खेळाचा प्रारंभ कोणत्यारीतिनें करावा) याज कडेस लक्ष देण्याविषयीं योग्य आहे. खेळ, प्रारंभ करण्याचे प्रकार बहुत आहेत त्यांतुन मि कांहीं एक येथे वर्णन करितों. ते असे.

१. राजा व प्रधान यांचे पुढले पदाती, राजा व प्रधान यांचे ४ थे घरीं, व राजा व प्रधान यांचे घोडे त्यांच्या उंटांचे ३ रे घरीं, द्यावे. २. राजा व प्रधान यांचे पुढले पदाती त्यांचे ४ थे घरीं, प्रधानाचा घोडा प्र‘चे ३ रे घरीं, आणि प्रधानाचें उंट राजाचे ३ रे घरीं. ३. प्रधानाचा पदाती प्रधानाच्या ३ रे घरीं प्रधानाचें उंट, रा‘चे उं‘चे ४ थे घरीं, राजाचा पदाती राजाचे ३ रे घरीं आणि राजाचा उंट राजाचे २ रे घरीं. ४. राजा व प्रधान यांचे पुढले पदाती, त्यांचे ४ थे घरीं आणि राजा व प्रधान यांचे उंटांचे पदाती उंटाचे ३ रे घरीं. ५ राजा व प्रधान याचें पुढले पदाती, राजा व प्रधान यांचे ४ थे घरीं आणि प्रधान व राजा यांचे उंट राजाचे व प्रधानाचे ३ रे घरीं. ६. राजा व प्रधान यांचे पु-

ढले पदाती त्यांच्या ३ रे घरीं व त्यांच्या हत्तीचे पदार्त्तीत्यांचे ४ थे घरीं. याविरहित आणखीही प्रकार आहेत परंतु वर लिहिलेले प्रकार मुख्यत्वें करून फार चांगले आहेत ह्मणोन त्याज कडेस सुज्ञाहीं लक्ष लावावें.

अध्याय ११

नुतनाभ्यास करणाराचे उपदेशा करितां बळी आणि निर्बळिचे प्राथमिक खेळ

आपल्या पटावर पूर्वी सांगितल्या प्रमाणें सर्व मोहरीं व पदाती रचलीं असतां पुढें सांगतों त्याप्रमाणें तूं एक बळी डाव खेळ. ह्या पुढील डावांत लालाची प्रथम खेळी आहे व लालतूंच खेळतोस असें मानून, पहिल्या डावास तुझीं चार बुद्धिबळें तुला सांगतों त्याप्रमाणें खेळ.

लाल.	हिरवा.
१ रा'चे प. स रा'चे ४ थे.*	१ रा'चे प. स रा'चे ४ थे.
प्र'चे प. स प्र'चे ४ थे.	प्र'चे प. स प्र'चे ४ थे.
रा'चे घो. स रा. उं'चे ३ रे.	प्र'चे घो. स प्र'चे उं'चे ३ रे. (उत्तम)
प्र'चे घो. स प्र. उं'चे ३ रे.	प्र'चे उं. स रा'चे ३ रे.

याप्रमाणें तूं डाव दिल्यानंतर हिरव्यानेंही आपला डाव दिला.

---

* हल्लीं कितिएक खेळणारे वर सांगितल्या प्रमाणें न ह्मणुन पूढें सांगतों त्याप्रमाणें बोलतात तें असें — पदातीस दोन घरें पूढें किंवा राजाचे पदातीस २ घरें प्रधानाचे उंटाचा पदाती एक घर इत्यादी. परंतु असें ह्मटल्यानें डावांत गोंधळ होतो, तो असाकीं जेव्हा दोन पदाती एकाच ओळीवर असतात तेंव्हा असें बोलण्यानें फार गोंधळ पडतो ह्मणोन वरील रीति स्विकारावी.

आतां तुला आठवण असोंदे कीं, जावेळेस कानू सांगितल्या त्यावेळेस ११ वे कानुंत सांगितलें कीं **राजा, प्रधान** व **हत्ती** यांचे पुढले स्थिर **पदाती** पहिल्यानें दोन घरें चालतात ह्मणोन त्याप्रमाणें येथे-ही चालविले आहेत. आतां तूं चार डाव दिल्या नंतर हिरव्यानेंही आपले चार डाव देतेवेळेस फार विचार करून दिल्हे. त्याणे आप-ला **राजाचा उंट**, जरकां **प्रधानाचे** ३ रे घरीं आणुन ठेवुन आ-पल्या **प्रधानाचा घोडा उंटाचे** ३ रे घरीं आणुन ठेवला नसता तर तूं तुझा **प्रधानाचा उंट, राजाचे घोड्याचे** ५ वे घरीं नेऊ-न **हिरव्या राजास शह** दिला असतास, व त्याला उड्डाणा पासून भ्रष्ट ही केला असतास ह्मणून त्यास तो **घोडा प्रधानाचे उंटाचे** ३ रे घरीं आणुन ठेवणें जरुर पडलें

२ **प्र. उं.** स **घो'चे** ५ वे	२ **प्रधानास** त्याचे ३ रे

या वेळेस तूं तुझा डाव फार चांगला दिलास परंतु **हिरव्यानें प्रधानास** त्याचे ३ रे घरीं आणलें हें कृत्य चांगलें केलें नाहीं का-रण कीं **हिरव्यास** असें वाटलें कीं, आपले **रा'चें** प्यादें तूं तुझा प्याद्यानें घेशील याचें कारण असें आहे कीं, त्याचा **घोडा** सांप्र-त तुझा **उंटाचे** विरेस पडला आहे व त्या **घोड्याचानें रा'चे प-दातीस** संरक्षण करवत नाहीं परंतु त्याणें आपला **प्रधान** नदेतां **प्रधानाचे हत्तीचा पदाती** एक घर पुढें चालविला असता ह्मणजे जरीं तूं त्याचा **पदाती** घेतला असतास तरीं त्याला तुझा **उंट** मी-ळाला असता; असो परंतु त्याणें डाव दिल्हा आहे; त्याजवर आतां तूं खेळ.

३ **प्र. घोडा.**	घेतो	**प.**	३ **प.**	घेतो	**प.**
४ **प्र.**	घेतो	**प.**	४ **रा.घो.**	स	**उं'चे** ३ रे
५ **प्र.**	स	**रा'चे**३रे	५ **रा.घो.**	स	त्याचे ५ वे

हिरव्यानें आपला चौथा डाव दिल्यानंतर प्रधानास मागें हठविलास हें फार चांगलें केलेंस.

६ प्र.घो.	घेतो घो.		६ उं.	घेतो	घो. (शह.)
७ प.		विरेस घालितो.	७ उं.	स	प्र'चे २ रे.
८ रा. उं	स	घो'चे ५ वे	८ रा.उं.प.	स	उं'चे ३ रे.
९ उं.	स	प्र'चे ३ रे	९ ह.	स	प्र'चे स्थलीं.
१० ह.	स	प्र'चे स्थ.	१० उं.	स	रा,चे ३ रे.
११ प्र.घो.प.	स	घो'चे ३ रे.	११ रा.	स	प्र'चे २ रे.
१२ रा. प.	स	रा'चे ५ वे.	१२ रा.	स	उं'चे स्थ.
१३ प.	घेतो	घोडा.	१३ प्र.	घेतो	प्र. (शह.)

हिरव्यानें आपल्या प्रधानानें तुझा प्रधानास घेउन (ह्मणजे मारुन) तुझा राजास शह दिला. आतां तुला सांगतों त्या प्रमाणें खेळ.

१४ प.	घेतो	प्र.	१४ प्र.घो.प.	स	प्र.घो'चे ३ रे.
१५ उं.	घेतो	प	१५ उं.	स	प्र'चे ४ थे.
१६ उं.	घेतो	प.	१६ उं.	घेतो	प. (श.)
१७ रा.	स	त्याचे २ रे.	१७ ह.	स	प्र'चे ३ रे.

हिरव्यानें आपला हत्ती त्याचे प्र'चे ३ रे घरीं आणला, आतां तुला हिरव्या राजास शह देण्या विषयीं वेळ मिळाली ह्मणून तूं आपल्या हत्तीनें शह देतोस तो असा.

१८ ह.	स	प्र'चे ८ वे (श.)	१८ हत्ती		विरेस घालितो.

यावेळेस हिरव्या वर मात होण्याची संधी आली आहे ह्मणून तुला सांगतों त्याप्रमाणें खेळ ह्मणजे एक डावानें मात होईल.

१९ उं. स रा. ह'चे ६ वे. (शह.)

मात.

तूं उंटानें शह दिलास, आतां त्या राजाला एकही घर जावयास मिळत नाहीं अथवा त्या उंटाचे आंत एखादें मोहरें विरेस ही घालावयास मिळत नाहीं, ह्मणून हिरव्या वर मात झाली.

या प्रमाणें तुला बळी डाव खेळून दाखविला आतां एक निर्बळी डाव खेळून दाखवितों. ह्या डावांत जा मोहऱ्यास अथवा पदातीस जोर असतें त्याला मारवत नाहीं. पुढील डावांत लालाची प्रथम खेळी आहे वतो पहिल्या डावास ४ बुद्धळें खेळतो, त्याच प्रमाणें हिरवा हीं खेळतो.

लाल	हिरवा.
१ प. स रा'चे ४ थे.	१ प. स प्र'चे ३ रे.
प. स प्र'चे ४ थे.	प्र. उं स रा.उं'चे ४ थे.
रा.घो. स उं'चे ३रे.	प. स रा'चे ३ रे.
प्र.घो. स उं'चे ३रे.	रा. उं. स रा'चे २ रे.
२ प्र. स त्याचे २रे.	२ रा.घो. स रा.ह'चे ३ रे.
३ प्र. स रा.घो'चे५वे(श.)	३ घो. स प्र'चे २ रे.
४ प्र. घेतो प.	४ रा.उं. स घो'चे ४ थे.
५ प्र.घो. स प्र'चे ५ वे.	५ प्र.घो. स प्र.उं'चे ४ थे.
६ प्र. स रा'चे ५ वे.	६ रा.उं.प.स रा उं'चे ३ रे.
७ प्र.उं. स रा.घो५वे(श.)	७ रा. स उं'चे स्थ.
८ प्र. स उं'चे ६ वे.	८ प. घेतो घो.
९ प्र. घेतो घो. (श.)	९ रा. स उं'चे २ रे.
१० घो. स रा'चे ५ वे.	१० प्र. स त्याचे ३ रे.
११ प्र. स रा. उं'चे ६ वे.	११ रा.ह. स प्र'चे स्थ.
१२ प्र. स रा'चे ७वे (श.)	१२ रा. स घो'चे स्थ.
१३ प्र. स त्याचे ८वे (श.)	१३ प्र. स रा.उं'चे स्थ.
१४ घो. स प्र'चे ७वे (श.)	१४ रा. स ह'चे स्थ.
१५ घो. स त्याचे ६वे (श.)	१५ रा. स घो'चे स्थ.

१६ घो. घेतो प्र.	१६ ह. घेतों प. (श.)
१७ रा.उं. स रा'चे २ रे.	१७ प. स प्र.उं'चे ३ रे.
१८ प्र. घेतो ह.	१८ प. घेतो उं.
१९ प्र.ह.प.स ह'चे ४ थे.	१९ ह. स घो'चे ५ वे.
२० घो. स त्याचे६वे (का.श.)	२० रा. स उं'चे २ रे.
२१ प्र. स प्र.उं'चे८वे.(श.)	२१ रा. घेतो घो.
२२ प. स ह'चे ७ वे (श)	

प्यादे मात.

पुढें सिद्धांत वर्णन करण्याचे आहेत ते वक्षमाण प्रकारानें संक्षिप्त रीतिनें वर्णिले जातील ह्मणोन खेळणारानें ह्या पुढील चिन्हा कडेस लक्ष लावावें ह्मणजे त्या सिद्धांताच्या लापनिका समजण्यास कठीण पडणार नाहीं.

रा. .... ह्मणजे .... राजा.
प्र. .... प्रधान.
ह. .... हत्ती.
उं. .... उंट.
घो. .... घोडा.
प. .... पदाती.
स्थ. .... स्थल.
श. .... शह.
का.श. .... काढशह.

"स्थल" हा शब्द, खेळाचे प्रारंभीं जा स्थलांवर वरिष्ट मोहरीं उभीं राहातात त्यांची प्रथम ओळ समजण्याकरितां, उपयोगांत आणला आहे – जसें, आपण ह्मणतों कीं घो स रा'चे २ रे आणि स्थल ह्या शब्दास सोडून देतों; परंतु जर घोड्यास रा'चे पहिले स्थलीं अथवा हत्तीचे प्रथम स्थलीं खेळला आहे तर तो डाव घो.

स रा'चे अथवा ह्'चे प्रथम स्थलीं, असा वर्णन केलेला जाणार नाहीं, परंतु घो'स रा'चे किंवा ह्'चे स्थलीं, असा वर्णन केलेला जाईल.

अध्याय १२

आश्चर्यकारक आणि स्तुत्य अशा, प्यादेमातीचे सिद्धांत.

ह्या प्यादे माती, डावाचे शेवटीं वारंवार येतात ह्मणोन अगत्याच्या जाणोन प्रगट केल्या आहेत. ह्या प्यादी शिकल्या असतां दुसऱ्या प्यादे माती करण्यास सुलभ पडेल. यांच्या †लापनिका, सिद्धांत लिहिल्यावर लागल्याच लिहिल्या आहेत त्या अवलोकन केल्या असतां त्या माती कशा होतात तें सहज लक्षांत येईल.

---

* ह्या प्यादेमाती गुजराथी बुद्धिबळ ग्रंथांतून घेतल्या आहेत.

†उलगडे, फोड.

आकृती १.

हिरवा.

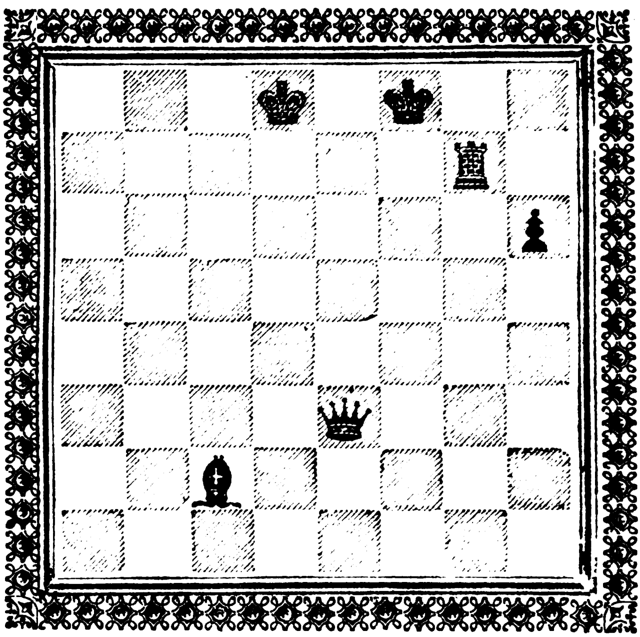


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असून हिरव्यावर आठ डावानें प्यादेमात करितो.

आकृती २.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असून दाहा डावांत प्यादेमात करितो

आकृती २.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन दाहा डावांत प्यादी करितो.

आकृती ४.

हिरवा.

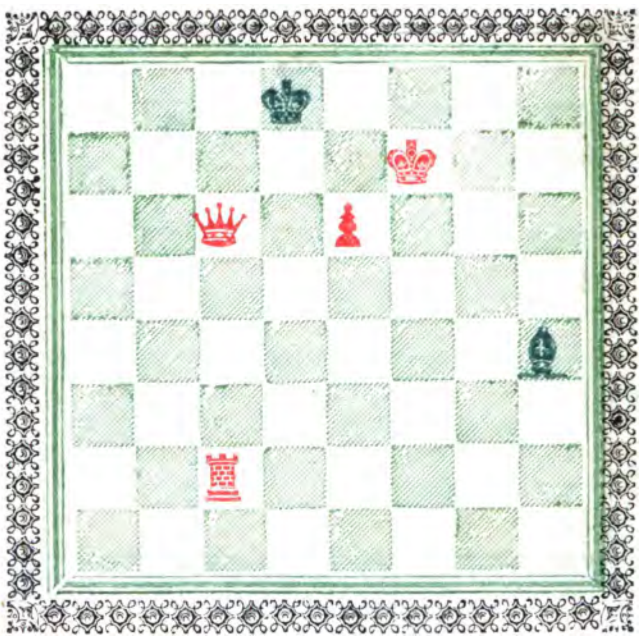


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ९ डावांत प्यादी करितो.

आकृती ५.

हिरवा.

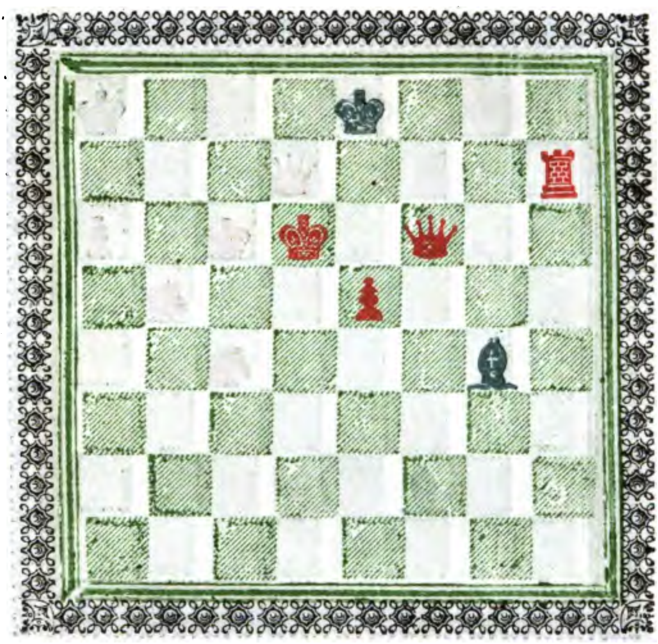


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन १२ डावांत प्यादेमात करितो.

आकृती ६.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन १२ डावांत प्यादी करीतो.

आकृती ७.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन साहा डावांत प्यादी करितो.

आकृती ८.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ७ डावांत प्यादी करीतो

आकृती ९.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हीरव्यावर ७ डावांत प्यादी करीतो.

आकृती १०.

हिरवा.

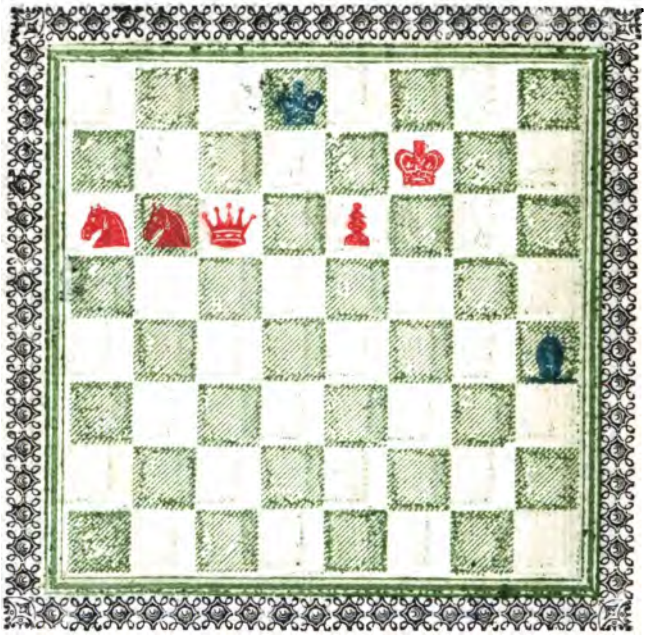


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ८ डावांत प्यादी करितो.

आकृती ११.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन १० डावांत प्यादेमात करितो.

आकृती १२.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ४ डावांत प्यादेमात करितो.

आकृती १२.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ४ डावांत प्यादी करितो.

आकृती. १४

हिरवा.

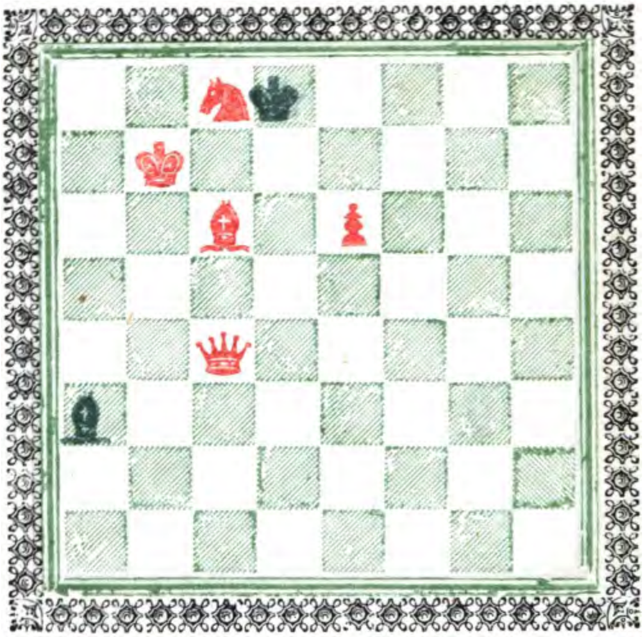


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन ४ डावांत प्यादी करितो.

आकृती १५

हिरवा.



लाल

लालाची प्रथमखेळी असोन ४ डावांत प्यादीं करितो.

आकृती १६

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन १२ डावांत प्यादी करितो.

प्यादे मातीच्यालापनिका.

आकृती १

लाल.	हिरवा.
१ ह. स प्र. ह 'चे ७ वे	१ उं. स घो 'चे ३ रे, किंवा (क, ख, ग)
२ प्र. स प्र 'चे ७ (श.)	२ रा. स उं 'चे स्थ.
३ ह. स त्याचे ८ वें (श)	३ उं. विरेस घालितो.
४ प्र. स त्याचे ६ वे (श)	४ रा. स उं 'चे २ रे.
५ प. स एक स्थल पुढें (श)	

प्यादेमात

(क)

	१ उं. स उं 'चे ४ थे.
२ प्र. स घो 'चे ८ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ प. स एक स्थल पुढें.	३ मर्जीप्रमाणे खेळावें
४ ह स रा उं. 'चे ७ वे.	४ रा. स प्र 'चे स्थ.
५ रा. स ह 'चे ७ वे	५ रा. स त्याचे स्थ.
६ प्र. स त्याचे उं 'चे ७ वे (श)	६ रा. स प्र 'चे स्थ.
७ ह. स रा 'चे ७ वे.	७ रा. स उं 'चे स्थ.
८ प. पुढें सरकाकून मातकरितो.	

(ख)

	१ उं. स प्र 'चे ५ वे
२ प्र. स त्याचे ७ वे (श.)	२ रा. स उं 'चे स्थ.
३ ह. स त्याचे ८ वे (श)	३ उं. घेतो ह.
४ प. स एक स्थल पुढें.	४ लागेल तसें खेळावें.
५ प. मात करितो.	

(ग)

	१ उं. स रा 'चे ६ वे.
२ ह. स रा 'चे ७ वे (श)	२ रा. स उं 'चे स्थ.
३ ह. स रा 'चे ४ थे (का.श.)	३ रा. स उं 'चे २ रे.
४ प. मात करितो.	

आकृती २

लाल	हिरवा
१ प्र. स रा उं 'चे ३ रे (श)	१ उं. विरेस घालितो.
२ रा. स उं 'चे ७ वे	२ रा. स प्र 'चे स्थ.
३ प्र. स ह 'चे ८ वे (श)	३ उं. विरेस घालितो.
४ ह. स प्र 'चे ७ वे	४ रा. स उं 'चे स्थ.
५ प्र. स उं 'चे ३ रे (श)	५ रा. स प्र 'चे स्थ.
६ प्र. स रा 'चे ४ थे (श)	६ रा. स उं 'चे स्थ.
७ प्र. स रा 'चे ७ वे (श)	७ रा. स घो 'चे स्थ.
८ प्र. स उं 'चे ७ वे (श)	८ रा. स ह 'चे स्थ.
९ प्र. स उं 'चे ६ वे (श)	९ रा. स घो 'चे स्थ.
१० प. स एक स्थल पुढें (श)	

प्यादे मात

आकृती ३

लाल	हिरवा
१ ह. स प्र 'चे ४ थे.	१ उं. स उं 'चे २ रे.
२ प्र. स रा 'चे ५ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स घो 'चे ८ वे (श)	३ उं. विरेस घालितो.
४ रा. स घो 'चे ६ वे (श)	४ रा. स उं 'चे स्थ.

५ ह. स प्र 'चे ७ वे.	५ रा. स प्र 'चे स्थ किंवा (क)
६ ह. स रा 'चे उं 'चे ७ वे.	६ रा. स त्याचे स्थ.
७ रा. स घो 'चे ७ वे.	७ रा. स प्र 'चे स्थ.
८ ह. स त्याचे ७ वे.	८ रा. स त्याचे स्थ.
९ प्र. स उं 'चे ७ वे (श)	९ रा. स प्र 'चे स्थ.
१० प. मात करितो.	

(क)

	५ रा. स घो 'चे स्थ.
६ ह. स रा. ह 'चे ७ वे.	६ रा. स उं 'चे स्थ.
७ प्र. स त्याचे ६ वे (श)	७ लागेल तसें खेळावें.
८ प. मात करितो.	

प्यादे मात

आकृती ४

लाल	हिरवा
१ प्र. स रा 'चे ४ थे. (श)	१ उं. विरेस घालितो.
२ प्र. स त्याचे उं 'चे ६ वे (श)	२ रा. स प्र 'चे २ रे.
३ ह. स प्र 'चे ७ वे (श)	३ रा. स प्र 'चे स्थ.
४ ह. स रा उं 'चे ७ वे (का. श)	४ रा. स त्याचे स्थ.
५ प्र स ह 'चे ८ वे (श)	५ उं. विरेस घालितो.
६ प. स एक स्थल पुढें.	६ रा. स उं 'चे स्थ, किंवा (क)
७ प्र. स त्याचे घो 'चे ७ वे (श)	७ रा. स त्याचे स्थ.
८ ह. स प्र 'चे ७ वे (श)	८ रा. स प्र 'चे स्थ.
९ प. मात करितो.	

(क)

	६ रा. स प्र 'चे स्थ.
७ प्र. स उं 'चे ६ वे (श)	७ रा. स त्याचे स्थ.

८ हृ. स प्र 'चे ७ वे (श)	८ रा. स प्र 'चे स्थ.
९ प. मात करितो.	

आकृती ५

लाल	हिरवा
१ हृ. स रा. हृ'चे २ रे.	१ उं. स प्र 'चे २ रे
२ हृ. स प्र 'चे २ रे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ हृ. स प्र उं'चे २ रे.	३ उं. स उं 'चे ४ थे.
४ हृ. स उं 'चे ४ थे.	४ उं. स प्र 'चे २ रे.
५ प्र. स त्याचे ५ वे (श)	५ उं. विरेस घालितो.
६ प्र. स हृ 'चे ८ वे (श)	६ उं. विरेस घालितो.
७ रा. स उं 'चे ६ वे	७ रा. स प्र 'चे स्थ.
८ हृ. स उं 'चे ७ वे.	८ रा. स त्याचे स्थ, किंवा (क)
९ हृ. स रा 'चे ७ वे.	९ रा. स उं 'चे स्थ.
१० रा. स उं 'चे ७ वे.	१० रा. स त्याचे स्थ.
११ हृ. स त्याचे ७ वे.	११ रा. स उं 'चे स्थ.
१२ प्र. स घो 'चे ७ वे (श)	१२ रा. स त्याचे स्थ.
१३ प. मात कीरतो.	

(क)

	८ रा. स उं 'चे स्थ.
९ हृ. स रा घो 'चे ७ वे.	९ रा. स प्र 'चे स्थ.
१० प्र. स उं 'चे ६ वे (श)	१० इच्छेस येईल तसें खेळावें.
११ प. मात करितो.	

आकृती ६

लाल	हिरवा
१ प्र. स उं 'चे ७ वे (श)	१ रा. स त्याचे स्थ.

२ प्र. स त्याचे उं 'चे ७ वे (श)	२ रा. स प्र 'चे स्थ.
३ प्र. स घो'चे ८ वे (श)	३ उं. विरेस घालीतो.
४ हृ. स प्र 'चे ७ वे.	४ रा. स उं 'चे स्थ.
५ प. स एक घर पुढें.	५ रा. स प्र 'चे स्थ.
६ प्र. स हृ 'चे स्थ	६ रा. स उं 'चे स्थ.
७ प्र. स उं 'चे ३ रे. (श)	७ रा. स घो 'चे स्थ.
८ प्र. स घो 'चे ४ थे (श)	८ रा. स हृ 'चे स्थ
९ प्र. स हृ 'चे ४ थे (श.)	९ रा. स घो 'चे स्थ.
१० प्र. स हृ 'चे ७ वे (श)	१० रा. स उं 'चे स्थ.
११ प्र. स घो 'चे ७ वे. (श)	११ रा. स प्र 'चे स्थ.
१२ प्र. स घो 'चे ६ वे (श)	१२ रा. स उं 'चे स्थ.
१३ प. मात करितो.	

आकृती ७

लाल	हिरवा
१ घो. स त्याचे ६ वे (श)	१ उं. घेतो घो.
२ प्र. स त्याचे ८ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ रा. स त्याचे ७ वे.	३ रा. स घो 'चे स्थ.
४ प्र. स त्याचे हृ 'चे ८ वे.	४ रा. स हृ'चे स्थ.
५ प्र. स त्याचे हृ 'चे स्थ (श)	५ रा. स घो 'चे स्थ.
६ प. मात करितो.	

आकृती ८

लाल	हिरवा
१ घो. (घो 'चे ४ थे.) स हृ'चे ६ वे (श)	१ उं. घेतो घो.
२ प्र. स घो 'चे ८ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ घो. स त्याचे ५ वे.	३ रा. स हृ 'चे स्थ.

४ प. स एक घर पुढें. ४ रा. स घो 'चे स्थ.
५ प्र. स त्याचे घो 'चे ३ रे (श) ५ रा. स ह 'चे स्थ.
६ घो. तेथून निघून दु० स्थळीं जातो. ६ रा. स घो 'चे स्थ.
७ प. मात करितो.

आकृती ९

लाल	हिरवा
१ प्र. स उं 'चे ५ वे (श)	१ उं. विरेस घालितो.
२ प्र. स उं 'चे ८ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ घो. स त्याचे ७ वे.	३ रा. स प्र 'चे स्थ.
४ घो. स उं 'चे ५ वे.	४ रा. स उं 'चे स्थ.
५ रा. स ह 'चे ८ वे	५ रा. स प्र 'चे स्थ.
६ प्र. स त्याचे ७ वे (श)	६ रा. स उं 'चे स्थ.
७ प. मात करीतो.	

आकृती १०

लाल	हिरवा
१ प. स त्याचे ५ वे.	१ उं. स उं 'चे २ रे.
२ प्र. स रा 'चे ५ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स घो 'चे ८ वे (श)	३ उं. विरेस घालितो.
४ घो. स हतीचे ७ वे.	४ रा. स त्याचे स्थ.
५ घो. स त्याचे ५ वे.	५ रा. स प्र 'चे स्थ.
६ रा. स घो 'चे ८ वे.	६ रा. स त्याचे स्थ.
७ प्र. स उं 'चे ७ वे.	७ रा. स प्र 'चे स्थ.
८ प. मात करीतो.	

आकृती ११

लाल	हिरवा
१ प्र. स त्याचे उं 'चे ३ रे.	१ उं. स प्र 'चे २ रे.

२ प्र. स त्याचे ४ थे (श) २ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स त्याचे उं 'चे ४ थे. ३ उं. पाहिजे तेथें चालवावें
४ प्र. स त्याचे ५ वें (श) ४ उं. विरेस घालितो.
५ प्र. स ह 'चे ८ वे (श) ५ उं. विरेस घालितो.
६ घो. स उं. 'चे ४ थे. ६ रा. स उं 'चे स्थ.
७ घो. स ह 'चे ५ वे. ७ रा. स त्याचे स्थ.
८ रा. स उं 'चे ८ वे. ८ रा. स उं 'चे स्थ.
९ प्र. स घो 'चे ७ वे (श) ९ रा. स त्याचे स्थ.
१० प. मात करितो.

आकृती १२

लाल — हिरवा

१ प्र. स घो 'चे ५ वे (श) १ उं. विरेस घालितो.
२ प्र. स त्याचे ५ वे. २ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स रा 'चे ६ वे. ३ उं. घेतो प्र.
४ प. मात करितो.

आकृती १३

लाल — हिरवा

१ प्र. स उं 'चे ५ वे (श) १ उं. विरेस घालितो.
२ प्र. स त्याचे उं 'चे ५ वे (श) २ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स त्याचे ६ वे ३ उं. घेतो प्र.
४ प. मात करितो.

आकृती १४

लाल — हिरवा

१ प्र. स रा 'चे ५ वें (श) १ उं. विरेस घालितो.

२ प्र. स घो 'चे ५ वे (श) २ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स उं 'चे ६ वे. ३ उं. घेतो प्र.
४ प. पुढें सरकाऊन प्यादीकरितो.

आकृती १५

लाल	हिरवा
१ प्र. स त्याचे ५ वे (श)	१ उं. विरेस घालितो.
२ प्र. स त्याचे ह 'चे ५ वे (श)	२ उं. विरेस घालितो.
३ प्र. स त्याचे घो 'चे ६ वे.	३ उं. घेतो प्र.
४ प. मात करितो.	

आकृती १६

लाल	हिरवा
१ प्र. स उं 'चे ६ वे (श)	१ रा. स ह 'चे २ रें.
२ प्र. स उं 'चे ७ वे (श)	२ रा. स ह चे स्थ.
३ प्र. स ह 'चे ५ वे (श)	३ उं. विरेस घालितो.
४ रा. स प्र 'चे ७ वे.	४ रा. इच्छे प्रमाणें चालवावें.
५ प्र. स उं 'चे ७ वे (श)	५ रा. स ह 'चे स्थ.
६ प्र. स उं 'चे ८ वे (श)	६ उं. विरेस घालितो.
७ रा. स उं 'चे ६ वे.	७ रा. स ह 'चे २ रे.
८ प. स एक घर पुढें (श)	८ रा. स ह 'चे स्थ.
९ प्र. स ह 'चे ६ वे (श)	९ उं. विरेस घालितो.
१० प्र. स ह 'चे ३ रे.	१० रा. स घो 'चे स्थ.
११ प्र. स त्याचे ६ वे (श)	११ रा. स इच्छे प्रमाणें खेळावें.
१२ प. स एक घर पुढें (श)	

प्यादेमात

अध्याय १३

बुद्धिबळाचे मार्मिक सिद्धांत.

जेव्हां बुद्धिबळ खेळांचे उघडण्या (ह्म० प्रारंभ करण्या) पासून अनंत भेद उत्पन्न होतात व तेणेकरून, मन भ्रमिष्ट होऊन जातें त्यावेळीं खेळणारास, हे पुढील अपूर्व व मार्मिक शकटभेद, नैमित्तिक उद्योग विश्रांती देतात.

ह्या स्थितींचा लपेटी (ह्म० गुंतागुंती) उकलण्यास जांस रिकामपण किंवा सोशिकपणा (ह्म० धैर्य) पाहिजे, असे जे वाचणारे त्यांचा साह्याकरितां लापनिकाही जोडल्या आहेत.

पुढील मार्मिक सिद्धांताच्या स्थिती काढल्या आहेत त्याप्रमाणें खेळणारानें आपल्या पटावर सर्व **मोहरी** व **पदाती** मांडून, प्रथमतां आपल्या स्वतां त्यांचा विचार करावा. तो असा कीं, अमुक डावांत लाल आपल्या शत्रुवर मात करितो किंवा आपणावर मात करऊन घेतो तर ती कशी होते तें आपण पाहावें. परंतु आपणास जर कळत नाहीं तर मग त्यांच्या लापनिका अवलोकन कराव्या ह्मणजे ध्यानांत येईल — खेळणारानें ह्याप्रमाणें केलें असतां आणखी दुसरे डावांत त्यास तसें करण्यास सुलभ पडून, त्यांतील छक्केपंजे ध्यानांत येतील.

पहिली स्थिती.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन १३ डावांत हिरव्यावर मात करितो.

दुसरी स्थिती.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलमानें आपणावर ४ डावांत मात करऊन घेतो.

तिसरी स्थिती.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलुमानें आपणावर ५ डावांत मात करऊन घेतो.

चवथी स्थिती.

हिरवा.



लाल,

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलमानें, आपणावर ५ डावांत मात करऊन घेतो.

पांचवी स्थिती.

हिरवा.

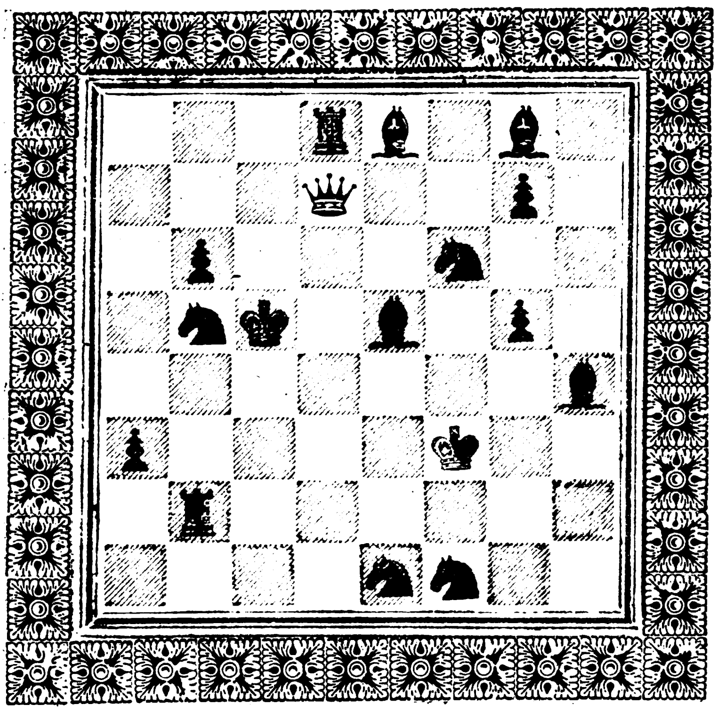


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलुमानें आपणावर ६ डावांत मात करऊन घेतो.

साहवी स्थिती.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलमानें आपणावर ६ डावांत प्यादी करऊन घेतो.

सातवी स्थिती.

हिरवा.

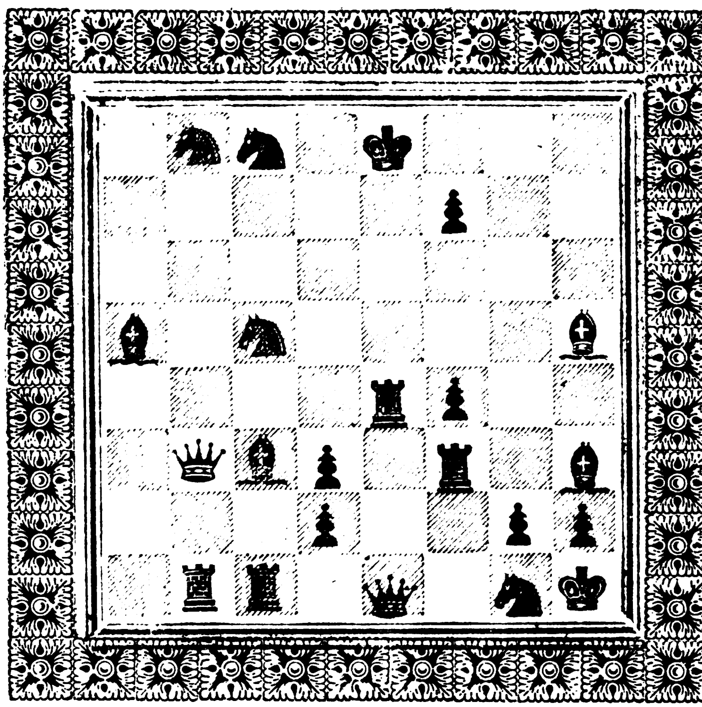


लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलुमानें आपणावर ७ डावांत मात करऊन घेतो.

आठवी स्थिती.

हिरवा.



लाल.

लालाची प्रथम खेळी असोन हिरव्याजवळून जुलुमानें, आपणावर १४ डावांत मात करऊन घेतो.

बुद्धिबळ सिद्धांताच्या तापनिका.

पाहिली स्थिती.

लाल	हिरवा
१ घो. स प्र'चे ८वे (श.)	१ रा. स त्याचे उं'चे स्थ.
२ घो. स रा.उं'चे७वे(का.श.)	२ रा. स त्याचेघो'चेररे(उत्तम)
३ प. स प्र.उं'चे ६ वे (श.)	३ रा. घेतो प.
४ प्र. स रा'चे ८वे (श.)	४ रा. स त्याचे घो'चे २ रे.
५ घो. स प्र'चे ८वे (श.)	५ रा. खिचिवतो.
६ घो. घेतो प्र. प. (का.श.)	६ रा. स त्याचे घो'चे २ रे.
७ घो. स प्र'चे८वे (श.)	७ रा. खिचिवतो.
८ घो. स प्र'उंचे६वे (का.श.)	८ रा. खिचिवतो.
९ रा.उं.घेतो प.	९ प. स रा.घोचे४थे. (उत्तम)
१० प. स प्र.ह.चे४थे	१० रा. स रा.घोचे३रे. (उत्तम)
११ प. स प्र.ह'चे५वे (श)	११ रा. स रा.घो'चेररे.
१२ घो. स रा'चे७वे (का.श.)	१२ प. स रा.उं'चे ३रे.
१३ प्र. मात करितो.	

दुसरी स्थिती.

लाल	हिरवा
१ उं. घेतो. ह. (श.)	१ ह. स प्र'चे७वे.
२ प्र.ह घेतो प. (श.)	२ घो. घेतो ह.
३ रा.ह. घेतो घो. (श)	३ प्र. स त्याचे६वे
४ प्र. स रा.ह'चे५वे.	४ हिरव्यास घो. किंवा प्र.नें मात करणें जरूर आहे.

तिसरी स्थिती.

लाल	हिरवा
१ उं. घेतो घो. (श)	१ प्र.ह. स उं'चे६वे.

२ प्र. स रा'चे६वे (श.)	२ उं. स प्र'चे४थे.
३ प्र. स त्याचे५वे (श.)	३ रा. घेतो प्र.
४ घो. स प्र.घो'चे४थे (श.)	४ रा. स प्र'चे५वे.
५ ह. स रा'चे६वे.	५ घो. स मात करणें जरुर आहे.

चवथी स्थिती.

लाल.	हिरवा.
१ घो. घेतो घो. (श)	१ रा. स त्याचे८वे.
२ ह. स ह'चे५थ. (श)	२ रा. घेतो प
३ रा. स रा'चे४थे (का.श.)	३ रा. स रा.उं'चे७वे.
४ रा. स उं'चे३रे (का.श.)	४ रा. घेतो प्र.घो.प.
५ ह. स प्र.उं.'चे६वे	५ घोड्यानें मात करणें जरुर आहे.

पांचवी स्थिती.

लाल.	हिरवा.
१ घो. (रा'चे५वेवरचा) घेतो घो. (श)	१ घो. घेतों घो.
२ उं. घेतो उं. (श.)	२ ह. स प्र'चे२रे
३ उं. घेतो ह. (श.)	३ रा. स प्र'चे५थ
४ घो. घेतो उं (का. श.)	४ घो. स घो'चे५थ
५ प्र. घेतो प्र. (श)	५ रा. स रा'चे२रे
६ रा. घेतो ह.	६ घो. स घोडा घेऊन मात करणें जरुर आहे.

साहावी स्थिती.

लाल.	हिरवा.
१ ह. स प्र.उं'चे८वे (श)	१ उं. स रा.उं'चे२रे.

२ ह. स प्र.उं'चे२रे (श)	२ उं. स रा.उं'चे७वे.
३ उं. स रा.उं'चे२रे (श)	३ घो. स प्र.'चे६वे.
४ प्र. स रा.उं'चे७वे (श)	४ घो. स रा'चे४थे.
५ रा. स त्याचे४थे.	५ प. स प्र.घो'चे३रे.
६ घो. स रा.उं'चे३रे.	६ प. स प्र. घेणें जरुर आहे.

प्यादे मात.

सातवी स्थिती.

लाल.	हिरवा.
१ प्र. स त्याचेउं'चे८वे (श.)	१ घो. स रा.उं'चे२रे.
२ प्र.उं.प. घेतो प. (श.)	२ रा. स त्याचे४थे. (उत्तम)
३ ह. स प्र.घो'चे४थे(का.श)	३ रा. स त्याचेउं'चे४थे.
४ प्र. स रा.उं'चे७वे. (श.)	४ घो. स रा'चे४थे.
५ प्र. स रा.उं.चे२रे (श.)	५ घो. स प्र.चे६वे.
६ ह. स प्र.उं.चे४थे (श.)	६ रा. घेतो ह.
७ प्र. स त्याचेउं'चे२रे (श.)	७ घो. स प्र. घेणे जरुर आहे.

कोंडमात.

आठवी स्थिती.

लाल	हिरवा
१ प्र. घेतो प. (श.)	१ रा. स त्याचे स्थ.
२ उं. घेतो उं. (श.)	२ घो. स रा.घो 'चे ३ रे.
३ उं. घेतो घो. (श.)	३ रा. स रा. उं. 'चे स्थ.
४ प्र. स रा. उं 'चे ८ वे (श.)	४ ह. स प्र 'चे स्थ.
५ प्र. घेतो ह (श.)	५ प्र. घेतो प्र.
६ घो.(उं 'चे७ वे घरचा)स प्र'चे७वे(का.श.)	६ रा. स घो'चे२रे
७ उं. घेतो घो. (का.श.)	७ रा. स ह 'चे स्थ.

८ उं. घेतो ह. (श.)	८ प्र विरेस चालितो.
९ प. घेतो उं.	९ प्र. स रा 'चे ४ थे.
१० उं. स रा 'चे ४ थे.	१० प्र. स रा. उं 'चे ३ रे.
११ उं. स प्र 'चे ५ वे.	११ प्र. स रा. घो 'चे २ रे.
१२ ह. स प्र'चे स्थ.	१२ प्र. स रा. उं 'चे ३ रे.
१३ घो. स प्र. ह 'चें ६ वे.	१३ प्र. स घो 'चे २ रे.
१४ उं. स प्र. उं 'चे ६ वे.	१४ प्र. स उंट घेणें जरुर आहे.

मात.

ग्रंथापवर्ती चित्राची लापनिका.

लाल	हिरवा
१ प्र. स त्याचेउं 'चे ८ वे (श)	१ रा. स प्र 'चे २ रे.
२ प्र. स रा 'चे ८ वे (श.)	२ रा. स रा 'चे ३ रे किंवा (क.)
३ घो. स प्र. घो 'चे ५ वे (श)	३ रा. स त्याचे ४ थे.
४ प्र. स रा 'चे ४ थे (श.)	४ रा. स रा उं'चे ५ वे. किंवा (ख.)
५ घो. स प्र. 'चे ६ वे. (श)	५ रा. स खिचवीतो.
६ प्र. स त्याचे घो 'चे स्थ (श.)	६ रा. घेतो ह. प.
७ घो. स प्र. घो 'चे ५ वे.	

मात.

(क.)

	२ रा. स प्र. उं 'चे ३ रे.
३ प्र. स रा 'चे ५ वे (श)	३ रा. खिचिवतो.
४ प्र. स रा उं 'चे ५ वे (श.)	४ रा. खिचिवतो.
५ प. स रा. घो 'चे ५ वे (श.)	

प्यादेमात

(ख.)

	४ रा. घेतो प्र.
५ घो. घेतो ह.	

मात.

अध्याय १४

हूण (ह्मणजे इंग्लिश) लोकांतिल बुद्धिबळें खेळण्याची रीति.

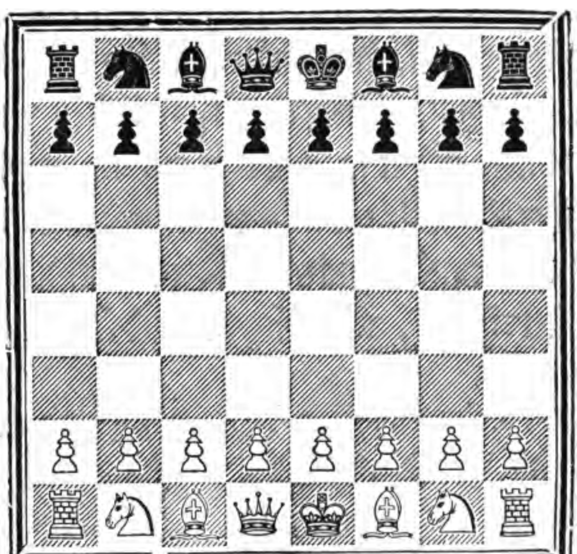
इंग्लिश लोकांबराबर कितिएक हिंदूग्रहस्थांस ह्या खेळ, खेळण्या विषयीं बहुधा प्रसंग घडून येत असतो ह्मणून त्यालोकांतील खेळण्याची रीती येथे प्रगट करीतों.

गीति.

पट हूणलोकयांचा,
काढुनी तुह्मासि चारुदर्शवित ॥

आकृती १

काळा



पांढरा.

गृह काळें एकअसे,
दुसरें सित* तें क्रमें असें असत ॥ १ ॥

* पांढरें, शुभ्र.

ह्या पटांतील घरें पांढरीं आणि काळीं अथवा लाल आणि काळीं अशीं क्रमानें असतात; आणि त्या लोकांत खेळणाराचे उजवे हाताचे कोपऱ्यास पांढरें घर असावें अशी चाल पडून गेली आहे. आतां त्या लोकांत मोहरीं, पदाती, पट, व बुद्धिबळें यांस काय ह्मणतात तेंही सांगतों.

गीति

भूपासिकींगह्मणती, मंत्र्यालाक्वीनराणिअभिधान ॥
हत्तीलारुक *क्यासल्, उष्ट्राबीषपपदातिलापॉन ॥२॥
वाजीलानाइटतें, पीसींसमोहऱ्यांसिह्मणतेह्मणत ॥
बुद्धीबळपटयाला, नामअसेचेसबोर्डह्मणांत ॥ ३ ॥
चेस्मेनबुद्धळांसीं, बोलतिगातित्यांअसेस्वियापरिती ॥
भूपासमोरभूपा, ठेवितिऐशीअसेह्मणींरीती ॥ ४ ॥
कृष्णासिसव्यनृपति, होतोअपसव्यश्वेतयालागीं ॥
सर्वांपुढलींप्यादीं, क्रमितीसकृत् ग्रहद्वयांलागीं ॥ ५ ॥
अंत्यग्रहींपदाती, जातांसचिवादिसर्वमोहरींतीं ॥
होतीसजीवपाहे, आहेऐसीह्मणांतहीरीती ॥ ६ ॥

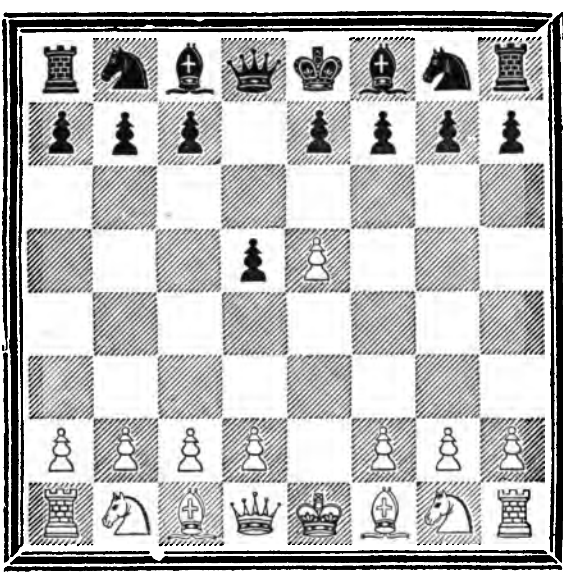
पांचव्या गीतित सांगितलें आहे कीं, सर्वां पुढील स्थीर पदाती मर्जी असल्यास दोन गृहें अथवा एकही घर चालतात परंतु पहिल्या स्थितींत पदाती चालत असतां शत्रूचा पदाती जर मार्गांत आहे

* रुक (ह्मणजे हत्ती) याजबराबर राजा दुर्ग (ह्म० क्यासल) करण्याविषयीं शक्तिमान असतो ह्मणून हत्तीला क्यासल् हें नाव दिलें आहे.

आणि त्याची मर्जी त्यास घेण्याची आहे तर तो त्या मार्गस्थ पदातीस एक घर चालला आहे असें मानून त्याला आपल्या पदातीनें घेईल. मार्गस्थ पदातीस शत्रूच्यानें आपल्या मोहऱ्यानें घेववत नाहीं तर त्याला घेणें असल्यास पदातीनेंच घेतला पाहिजे. आतां मार्गस्थ पदातीला कोणत्या रितीनें घेतात त्याविषयीं आकृती काढून दाखवितों ह्मणजे ती कृती वाचणाराचे लक्षांत सहज रितीनें येईल यांत संशय नाहीं.

आकृती २

काळा



पांढरा

आतां तूं मनांत असा विचार कर कीं पांढऱ्यानें प्रथमतां आपला डाव दिला तो असा – रा. प स. रा. चे ४ थे मग काळ्यानें आपल्या प्र. प. स. प्रधानाचे ४ थे घरीं ठेविलें आतां पांढऱ्यानें

[illegible] प्यादी ग. पे ७ [illegible] आहे) आणि काळ्या [illegible] आपल्या [illegible] प्यादा [illegible] खेळ [illegible] खेळणा [illegible] प्यादा [illegible] साधारण [illegible] परंतु [illegible] आतां [illegible] नाही.

[illegible] आहे तो [illegible] आणि [illegible] प्रारंभ कर[illegible] पाहिजे.

[illegible] आहे की प्यादी [illegible] होतात; [illegible] असतां दुसरा राजा [illegible] मोहऱ्याचे [illegible] मोहरीं [illegible] प्यादी [illegible] असतो.

* [illegible] आहे [illegible] त्याची कि[illegible] [illegible] नाहीं तेथपर्यंत [illegible] आहे.

पटावर जिवंत आहेत तथापि खेळणाराची मर्जी असल्यास जें मोहरें त्यास पाहिजे तें त्याणे करावें. यावरून असें सिद्ध होतें कीं त्या खेळणाराला पटावर एकदम दोन अथवा तीन प्रधान, तीन अथवा चार हत्ती, उंट किंवा घोडे करण्याविषयीं मोकळिक आहे. व असें त्याणें केलें असतां हा सैन्याचा संयोग निखालस निवारणाशक्य आहे *

इंग्लिश लोकांत आपल्या हिंदु लोकांप्रमाणें राजा घोड्यासारिखा उड्डान करित नाहीं परंतु त्यांत दुर्ग करण्याचा भिन्न प्रकार आहे तो मी वाचणारांस लिहून कळवितों. यद्यपि व्यवहारिक नियम असा आहे कीं, राजा एका वेळेस एक गृह चालतो तथापि त्यास खेळांत एकदां नियमित स्थितित दोन हत्तींतून एकाच्या संयोगानें खिचण्याविषयीं मोकळिक आहे. ह्या चमत्कारिक गतीस "क्यास्लींग" ह्मणजे दुर्ग करणें असें ह्मणतात आणि "लंडन"

---

* जा कानूंत प्रधानांचे अनेकत्व कथन केलें आहे तो बहुधा परिपाठांत आहे असें नाहीं. सांप्रतकालीं "इटली" देशांत अशी चाल आहे कीं पदाती आठवे ८ वे घरीं पोंहचला असतां तेथे (ह्म० त्या पदातीच्या जागीं) दुसरा प्रधान ठेवितात; मग पहिला प्रधान पटावर असो किंवा नसो; परंतु तेथे ती चाल नेहमीच चालू आहे असें नाहीं आणि "मेजर जेनिस" याचे मताप्रमाणें युरोपखंडाचे सर्व उत्तर प्रदेशांत, रशीयांत, स्क्यान्डेनेवियांत जर्मनींत याचप्रमाणें इटलीदेशांतिल जे आद्यकवी "डेलेरीओ" "लोलै" आणि "पॉनूझिआनी" यांचा पुस्तकांत अशी कानू आहे कीं पदाती आठवे घरीं पोहचला असतां, खेळणाराचीं जीं मोहरीं पटांतून मारलीं गेलीं असतील त्यांतून त्याणेएक त्या जागीं ठेवावें. दोन प्रधान, एका पगांतले (ह्म० घरांतले) दोन उंट, तीन हत्ती, तीन घोडे हीं पटावर ग्रहण करण्याविषयीं त्या खेळणारास परवानगी दिलेली जात नाहीं; आणि खेळणारा जर आपला पदाती पटाचे टोंकास नेऊन ठेवितो तर त्याचा शत्रु त्याचे एखादें मोहरें मारी तेथपर्यंत, तो तसाच निरुद्योगी राहिला पाहिजे; व शत्रूनें त्याचें मोहरें मारलें असतां त्या मारलेल्या मोहऱ्याची पदवी तत्क्षणींच त्या पदातीस प्राप्त होऊन पुनः त्यास खेळांत आणलें जातें.

ह्या पटांतील घरें पांढरीं आणि काळीं अथवा लाल आणि काळीं असीं क्रमानें असतात; आणि त्या लोकांत खेळणाराचे उजवे हाताचे कोपऱ्यास पांढरें घर असावें अशी चाल पडून गेली आहे. आतां त्या लोकांत मोहरीं, पदाती, पट, व बुद्धिबळें यांस काय ह्मणतात तेंही सांगतों.

गीति

भूपासिकींगह्मणती, मंत्र्यालाक्वीनराणिअभिधान ॥
हत्तीलारुक *क्यासल्, उष्ट्राबीषपपदातिलापॉन ॥२॥
वाजीलानाइटतें, पीसींसमोहऱ्यांसिह्मणतेह्मणत ॥
बुद्धीबळपटयाला, नामअसेचेसबोर्डह्मणांत ॥ ३ ॥
चेस्मेनबुद्धळांसीं, बोलतिगातित्यांअसेस्वियापरिती ॥
भूपासमोरभूपा, ठेवितिऐशीअसेद्वुर्णीरीती ॥ ४ ॥
कृष्णासिसव्यनृपति, होतोअपसव्यश्वेतयालागीं ॥
सर्वांपुढलींप्यादीं, क्रमितीसकृत् ग्रहद्वयांलागीं ॥ ५ ॥
अंत्यग्रहींपदाती, जातांसचिवादिसर्वमोहरींतीं ॥
होतीसजीवपाहे, आहेऐसीद्वुणांतहीरीती ॥ ६ ॥

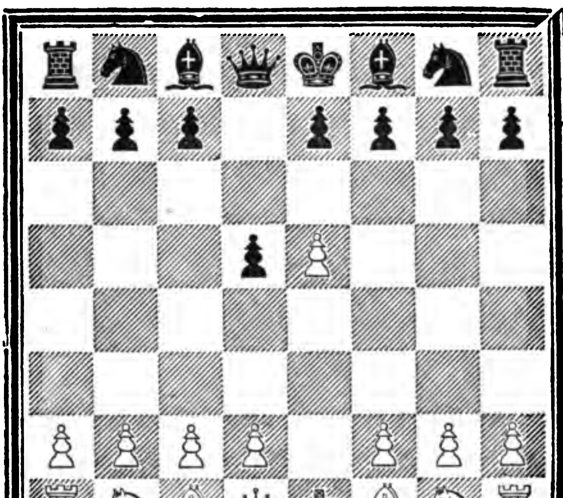
पांचव्या गीतींत सांगितलें आहे कीं, सर्वां पुढील स्थीर पदाती मर्जी असल्यास दोन गृहें अथवा एकही घर चालतात परंतु पहिल्या स्थितींत पदाती चालत असतां शत्रूचा पदाती जर मार्गांत आहे

* रुक (ह्मणजे हत्ती) याजबराबर राजा दुर्ग (ह्म० क्यासल्) करण्याविषयीं शक्तिमान असतो ह्मणून हत्तीला क्यासल् हें नाव दिलें आहे.

आणि त्याची मर्जी त्यास घेण्याची आहे तर तो त्या मार्गस्थ पदातीस एक घर चालला आहे असें मानून त्याला आपल्या पदातीनें घेईल. मार्गस्थ पदातीस शत्रूच्यानें आपल्या मोहऱ्यानें घेववत नाहीं तर त्याला घेणें असल्यास पदातीनेंच घेतला पाहिजे. आतां मार्गस्थ पदातीला कोणत्या रितीनें घेतात त्याविषयीं आकृती काढून दाखवितों ह्मणजे ती कृती वाचणाराचे लक्षांत सहज रितीनें येईल यांत संशय नाहीं.

आकृती २

काळा



पांढरा

आतां तूं मनांत असा विचार कर कीं पांढऱ्यानें प्रथमतां आपला डाव दिला तो असा — रा. प स. रा. चे ४ थे मग काळ्यानें आपल्या प्र. प. स. प्रधानाचे ४ थे घरीं ठेविलें आतां पांढऱ्यानें

त्या प्रधानाचे पदातीस न घेतां त्याणें आपला पदाती रा. 'चे ५ वे घरीं ठेवला (हें मी वरल्या कृतींत दर्शविलें आहे) आतां काळा आपल्या प्रधानाचे पदातीस प्र 'चे ५ वे घरीं न खेळतां आपल्या रा. उं चे पदातीस रा. उं 'चे ४ थे घरीं खेळतो तर त्या पदातीला (मार्गस्थ असें जास ह्मणतात त्याला) काळा दोन घरें खेळण्याबद्दल एकच घर (ह्मणजे रा. उं 'चे ३ रे घरीं मात्र) खेळला आहे असें मानून " पांढरा " त्यास घेईल; सारांश पांढरा त्या पदातीला पटांतून बाहेर काढून आपल्या पदातीस मारण्याचे साधारण रिती प्रमाणे त्या राजाचे उं 'चे ३ रे घरीं ठेवील. परंतु पांढरा जर त्याच डावास असें करण्यास सोडून देतो व काळा आपला दुसरा डाव देतो तर काळ्यानें दुसरा डाव दिल्या नंतर पांढऱ्यास तसें करण्याविषयीं मोकळिक मिळालेली जाणार नाहीं.

आतां डावांत स्थिर पदातीस दोन घरें चालण्याची मोकळिक दिली आहे ह्मणोन कितिएक तरुण खेळणारे तसें चालिवण्याविषयीं प्रयत्न करितात परंतु तसें चालिवण्याचा * गुप्तभाव काय आहे तो ते समजत नाहींत तर ही त्यांची मोठी चूकी आणि असमंजसपणा आहे, ह्मणोन प्रत्येकानें उत्कंठतेनें खेळ खेळण्यास प्रारंभ करण्या पूर्वी हें सर्व जाणलें पाहिजे.

साहाव्या गीतित सांगितलें आहे कीं पदाती अंत्य (ह्मणजे शेवटले) घरीं गेला असतां सचिवादिक सर्व मोहरीं जिवंत होतात; परंतु राज गृहींचा पदाती आठवे घरीं गेला असतां दुसरा राजा जिवंत होत नाहीं तर राजाचे आठवे घरीं व दुसऱ्या मोहऱ्याचे शेवटले स्थळीं पदाती गेला असतां, यद्यपि दुसरीं सर्व मोहरीं

---

* पदाती शक्तिहीन परंतु मोठा अगत्याचा आहे असें जाणून त्याची किंमत वृद्धिगत व्हावी एतदर्थ तो शत्रूच्या झपाट्यांत आला नाहीं तोपर्यंत त्याला बेकैदपणाची मोकळिक दिली आहे.

पटावर जिवंत आहेत तथापि खेळणाराची मर्जी असल्यास जें मोहरें त्यास पाहिजे तें त्याणे करावें. यावरून असें सिद्ध होतें कीं त्या खेळणाराला पटावर एकदम दोन अथवा तीन **प्रधान**, तीन अथवा चार **हत्ती, उंट** किंवा **घोडे** करण्याविषयीं मोकळिक आहे. व असें त्याणें केलें असतां हा सैन्याचा संयोग निखालस निवारणाशक्य आहे *

इंग्लिश लोकांत आपल्या हिंदु लोकांप्रमाणें **राजा घोड्या**सारिखा उड्डान करित नाहीं परंतु त्यांत दुर्ग करण्याचा भिन्न प्रकार आहे तो मी वाचणारांस लिहून कळवितों. यद्यपि व्यवहारिक नियम असा आहे कीं, **राजा** एका वेळेस एक गृह चालतो तथापि त्यास खेळांत एकदां नियमित स्थितिंत दोन **हत्तींतून** एकाच्या संयोगानें खिचण्याविषयीं मोकळिक आहे. ह्या चमत्कारिक गतीस "**क्यास्लींग**" ह्मणजे दुर्ग करणें असें ह्मणतात आणि "**लंडन**"

---

* जा कानूंत प्रधानांचें अनेकत्व कथन केलें आहे ती बहुधा परिपाठांत आहे असें नाहीं. सांप्रतकालीं "**इटली**" देशांत अशी चाल आहे कीं पदाती आठवे ८ वे घरीं पोहचला असतां तेथे (ह्म० त्या पदातीच्या जागीं) दुसरा प्रधान ठेवितात; मग पहिला प्रधान पटावर असो किंवा नसो; परंतु तेथे ती चाल नेहमीच चालू आहे असें नाहीं आणि "**मेजर जेनिस**" याचे मताप्रमाणें **युरोपखंडाचे** सर्व उत्तर प्रदेशांत, **रशीयांत, स्क्यान्डेनेवियांत जर्मनींत** याचप्रमाणें **इटलीदेशांतिल** जे आद्यकवी "**डेलेरीओ**" "**लोले**" आणि"**पॉनूझिआनी**"यांचा पुस्तकांत अशी कानू आहे कीं पदाती आठवे घरीं पोहचला असतां, खेळणाराचीं जीं मोहरीं पटांतून मारलीं गेलीं असतील त्यांतून त्याणेएक त्या जागीं ठेवावें. दोन प्रधान, एका पगांतले (ह्म० घरांतले) दोन उंट, तीन हत्ती, तीन घोडे हीं पटावर ग्रहण करण्याविषयीं त्या खेळणारास परवानगी दिलेली जात नाहीं; आणि खेळणारा जर आपला पदाती पटाचे टोंकास नेऊन ठेवितो तर त्याचा शत्रु त्याचे एखादें मोहरें मारी तेथपर्यंत, तो तसाच निरुद्योगी राहिला पाहिजे; व शत्रूनें त्याचें मोहरें मारलें असतां त्या मारलेल्या मोहऱ्याची पदवी तत्क्षणींच त्या पदातीस प्राप्त होऊन पुनः त्यास खेळांत आणलें जातें.

शहरांत तो वक्ष्माण रीतिप्रमाणें केला जातोः— खेळणारा जर पटावर राजाचे बाजुस दुर्ग करण्याविषयीं इच्छितो तर तो राजास रा. घो‘चे स्थलीं आणि मग रा‘चे हत्तीस रा. उं‘चे स्थलीं ठेवितो. जर तो प्रधानाचे बाजुस दुर्ग बांधतो तर त्याचे राजास प्र. उं‘चे स्थलीं आणि प्रधानाचे हत्तीस प्रधानाचे स्थलीं ठेवितो. ह्या मिश्र डावांचा हेतू असा आहे कीं बहुधा राजास सुस्थलीं ठेवावा आणि तत्क्षणींच कोंपऱ्यातिल घरावरला हत्ती चांगल्या खेळांत आणावा.

खेळणाराच्यानें पुढील प्रकरणांत दुर्ग (ह्मणजे किल्ला) बांधवत नाहीं.

१. जर राजा किंवा हत्ती खिच्चिवलेला आहे.

२. जर राजा शहांत आहे.

३. जर राजांत आणि हत्तींत एखादें मोहरें आहे.

४. जर राजा शत्रुच्या मोहऱ्यानें अथवा पदातीनें संरक्षित जें स्थल तेथे जातो.

आतां त्यांत दुसरी अशी चाल आहे कीं क्यासल् (ह्मणजे दुर्ग) करिते वेळेस प्रथमतां राजास स्पर्श करावा व मागाहून हत्तीला खेळावें.

गीति

आणिकचालअशीकीं, क्रीडारंभींनचारतेडाव ॥
देतीएकविलोकी, दुसरीरीतीसमानस्वियसर्व ॥ ७ ॥

कानू वगैरे दुसऱ्या सर्व चाली हिंदुलोकांकरितां वर्णन केल्या आहेत त्याप्रमाणेंच जाणाव्या.

पूर्वी आपल्या हिंदु लोकांकरितां पटांतिल चौसष्ट घरांचीं नावें सांगितलीं आहेत परंतु इंग्लिश लोकांचे पटांत पांढऱ्या राजाचे समोर काळ्याचा राजा असतो ह्मणून तीं पांढऱ्यास मात्र उपयोगी

पडतील परंतु काळ्यास उपयोगी पडणार नाहींत ह्मणून मी येथे फार विस्तार न करितां थोडक्यांतच युक्तीनें वर्णन करितों ह्मणजे मग त्याची शैली सहज रीतिनें जनाचे लक्षांत आल्यावांचून राहाणार नाहीं. ती अशी कीं– पांढऱ्या राजाचें जें आठवें घर तें काळे राजाचें प्रथम स्थल आणि काळे प्रधानाचें जें प्रथम स्थल तें पांढरे प्रधानाचें आठवें स्थल असेंच सर्व मोहऱ्यांविषयीं जाणावें.

ह्या इंग्रेजी खेळांत कितीएक सांकेतीक शब्द आहेत ते मी येथे इंग्रेजी व त्याचा मराठींत उच्चार आणि अर्थ लिहून प्रगट करितों. ते असेः--

इंग्रेजी शब्द	त्यांचा उच्चार.	अर्थ.
Check.	चेक्.	शह.
Discovered Check.	डिस्कवर्ड् चेक्.	काढशह.
Double Check.	डबल् चेक्.	द्विगुणशह.
Perpetual Check.	पर्पिच्युअल् चेक्.	अविरतशह.
Check Mate.	चेक् मेट्.	मात.
Stale Mate.	स्टेल् मेट्.	ठाणबंदमात.
Smothered Mate.	स्मुदर्ड् मेट्.	कोंडमात.
Doubled Pawn.	डबल्ड् पॉन्.	द्विगुण पदाती.
Isolated Pawn.	ऐसॉलेटेड् पॉन्.	बलहीन पदाती.
Passed Pawn.	पास्ड् पॉन्.	पांयस्थ पदाती.
Unmoved Pawn.	अन्मुव्ड् पॉन्.	स्थीर पदाती.
Pion Coiffé, or Marked Pawn.	प्युन कॉफे ऑर मार्कड् पॉन्.	चिन्हित पदाती.*

* मी अमुक पदातीनें मात करीन ह्मणून जा पदातीवर खेळणारा चीन्ह करीतो त्याला चिन्हित पदाती ह्मणतात. ही एक आड आहे. हा नेहमी रा. घो. प. असतो; कारण कीं त्यास संरक्षण करण्यास सुलभ पडतें.

Taking a Pawn Enpassant or in Passing.	टेकिङ् आ पॉन् एन्पा सन्ट् ऑर इन्पासीङ्	‡ मार्गस्थ पदातीस घेणें.
False Move.	फाल्स मुव्ह.	* असत्य डाव.
Forced Move.	फोर्सड् मुव्.	क्लिष्ट स्थल.
Party.	पार्टी.	डाव. खेळ.
The Opposition.	थी आपोझिशन्.	अवरोध.
Drawn Game.	ड्रॉन् गेम्.	अवरुद्ध क्रीडा.
Enprise.	एन् प्राइज्.	मरणोन्मुख.
The Exchange.	थीं ऐक्सचेंज्.	विनिमय.
To Interpose.	टु इंटर्पोज्.	विरेस घालणें.
J' adoube.	जे आडॉब्.	पुनराधान.
Minor Pieces.	मायनर् पीसिस्.	लघु मोहरीं.
Superior Pieces.	सुपीरीअर् पीसिस्.	वरिष्ठ मोहरीं.

या प्रमाणें सर्व सांकेतिक शब्द सांगितले त्यांचा अर्थ पूर्वी वर्णन केलेल्या सांकेतिक शब्दाचे ३रे अध्यायांत पहावे ह्मणजे समजेल. आतां इंग्लिश लोकांतिल खेळ उघडण्याचे प्रकार वर्णन करितों.

खेळ उघडण्याचे प्रकार.

खेळ उद्घाटनाचे प्रकार बहुत आहेत परंतु वक्षमाण मुख्य आहेत.

१. प्रत्येक खेळणारा आपल्या **राजाचे पदातीस** रा'चे ४थे घरीं खेळून खेळास आरंभ करितो आणि मग प्रथम खेळणारा आपले **रा'चे घोड्यास रा. उं'चे ३ रे** घरीं खेळतो. ह्याला **राजवाजी उद्घाटन** ह्मणतात.

२. प्रत्येक खेळणारा आपल्या **रा. प. स रा'चे ४थे** घरीं देऊन खेळास प्रारंभ करितो आणि मग ज्याची प्रथम खेळी आहे तो **रा. उं. स प्र. उं'चे ४थे** घरीं खेळतो. हा खेळाचा प्रारंभ, **नृपोष्ट्र उद्घाटन** या नामेंकरून प्रसिद्ध आहे.

‡ ११०वें पृष्ठ पहा.   * ९वी व २४ कानू पहा.

३. प्रत्येक खेळणारा रा. प. स रा'चे ४थे घरीं देऊन खेळतो आणि मग प्रथम खेळणारा प्र. उं. प. स प्र. उं'चे ३ रे घरीं खेळतो झाला सचिवोष्ट्र पदाती उद्घाटन असें ह्मणतात.

प्रत्येक खेळणारा रा. प. स रा'चे ४थे घरीं देऊन खेळास प्रारंभ करितो आणि मग पहिला रा. उं. प. स उं'चे ४थे घरीं खेळतो तर त्याला "किंग्स ग्याम्बिट्*" ह्मणजे नृपमल्ल क्रिडोद्घाटन असें ह्मणतात.

दुसरे खेळ उद्घाटनाचे प्रकार बहुत आहेत परंतु वर लिहिलेले बहुतकरून सांप्रतचे उपयोगांत आहेत ह्मणून तूं त्यांचा अभ्यास कर.

प्राथमिक खेळ.

नूतनाभ्यास करणाराकरितां एक इंग्लिश डाव खेळून दाखवितों, त्यांत कित्येक सांकेतिक शब्दांचा उपयोग वर्णिला जाईल; आणि अप्रबुद्ध खेळणारा जा मोठमोठाल्या चुका करित असतो त्यांतून कांहीं एक चुका या डावांत दाखविल्या जातील.

इंग्लिश लोकांत पांढरा प्रथम खेळत असतो ह्मणोन वाचणारा एखादे वेळेस मनांत असा विचार करील कीं, पांढऱ्या मोहऱ्यां बराबर खेळलें असतां पहिल्यानें खेळायास सांपडतें, परंतु काळ्या व पांढऱ्या बराबर खेळायास संवई ठेविली पाहिजे. असो परंतु प्रथमतः पांढऱ्या बराबर घाला घालायास शिकावें आणि मग काळ्याने शिकावें.

---

* ग्याम्बिट् हा शब्द इटली संबंधी लोकांत मल्लक्रिडा करित असतात त्यांतून हा उत्पन्न झाला आहे आणि जेणेकरून शत्रू अडखळलेला जातो अशी एक गती दर्शविते बुद्धिबळ खेळाचे आरंभींच प्रथम खेळणारा शत्रुचा पदाती मरणोन्मुख ठेवण्यांत प्रयत्न करितो कीं जेणेकरून तो खेळणारा आपलीं वरिष्ठ मोहरीं त्वरेने स्थापन करण्यास शक्तीमान होत असतो.

पांढरा.	काळा.
१ रा. प. स रा'चे ४ थे.	१ रा. प. स रा'चे ४ थे.

सर्व मोहरीं (या अध्यायाचे प्रथमाकृतींत दर्शविलीं आहेत त्याप्रमाणें) तुझा पटांत रचलीं असतां पदातीस पुढें चालिवण्या पूर्वी सर्व मोहऱ्यांत पुढें चालण्यास घोडे मात्र शक्तिमान आहेत असें दिसून येतें; परंतु दुसरे मोहऱ्यांस चालण्याविषयीं मोकळिक केली पाहिजे ह्मणोन प्रथमतां पदातीलाच खेळावें. रा. पदातीस प्रथमतां खेळलें असतां प्रधान आणि रा. उंट या दोघांस खेळण्याविषयीं मोकळिक देतो ह्मणोन डावाचे प्रारंभींच् त्यास बहुधा खेळत असतात. पदातीस प्रथमतां खेळलें असतां एक किंवा दोन घरें चालतो याविषयीं पूर्वी सांगितलें आहे त्याविषयीं आठवण असों दे.

२ रा. उं. स प्र. उं'थे ४ थे	२ रा. उं. स प्र'चे उं'चे ४थे

एथपर्यंत नृपोष्ट्र उद्घाटन दाखविण्याचे खेळाचा प्रारंभ चांगल्या रीतिनें झाला आहे. प्रत्येक पक्षास रा उंट खेळण्याचें कारण हें आहे कीं तो शत्रुचे मर्म स्थानावर (ह्मणजे रा. उं. पदातीवर) हल्ला करितो

३ प्र. उं. प स उं'चे ३रे.	३ प्र. घो. स उं'चे ३रे.

हा पदाती खेळण्यांत तुझा विचार असा दिसून येतो कीं मागाहून प्र'चे पदातीस प्र'चे ४थे घरीं खेळावें, आणि आपले पदाती पटाचे मध्यदेशीं स्थापन करावे; परंतु काळा तुझे विचार नाशाप्रत पाविवतो आणि त्याची स्थापना बंद करण्याकरितां त्या जाग्यावर दुसरे मोहरें आणून ठेवण्याविषयीं विचार करितो.

४ प्र. प. स प्र'चे ४थे.	४ प. घेतो. प्र. प.
५ प्र. उं. प. घेतो पदाती.	५ रा. प्र. घेतो प.

एथे तूं यथायोग्य विचार केल्याशिवाय खेळला आहेस. का

ळा आपले प्रधानाचे घोड्यास उं'चे ३रे स्थलीं खेळल्यामुळें तो डाव फार वाईट होता आणि त्याणें तुला आश्चर्यकारक नफ्याच्या लाभाची संधी दिली होती परंतु तूं ती सोडून आपल्या अमुल्य पदातीचा लाभ मिळविण्याविषयीं त्यास शक्तिमान केलें आहेस. आतां पाहा! त्याणे आपला तिसरा डाव दिल्यानंतर तूं जो डाव दिलास तो सर्वोत्कृष्ट होता. (ह्मणजे ४ प्र. प. स प्र'चे ४थे) परंतु जा वेळेस त्याणें आपल्या पदातीनें तुझा पदाती घेतला त्यावेळीं त्याला पुनः घेण्याबदल तुला आपल्या उंटानें त्याचे राजाचे उंटाचा पदाती घेऊन शह देणें योग्य होतें. मग तो खेळ बहुधा पुढें सांगतों त्याप्रमाणें चालला असता.

५ रा. उं. घेतो रा. उं. प. (श)	५ रा. घेतो उंट
६ प्र. स रा. ह'चे ५वे (श)	६ रा. स त्याचे उं'चे स्थ.
७ प्र. घेतो रा. उं. (श)	

तूं पाहा कीं अशा खेळण्यानें, काळ्यानें आपल्या राजाचे उंटाचा पदाती घालविला आणि एक गोष्ट वाईट झाली ती असी कीं त्याला जुलुमानें आपले राजास खिचवावें लागलें ह्मणोन आपल्या दूर्ग करण्याचे मोकळिकेपासून च्यूत झाला; आतां क्षणभर विचार करून पाहूं या कीं, जरीं त्याला आपल्या पदाती करितां तुझा उंट मिळाला तथापि हें उघड होतें कीं प्रतिपक्षाचा प्रधान, रा. ह'चे ५वे स्थलीं येऊन शह दिल्यामुळें त्याला मागल्यानें आपला उंट घालविलाच पाहिजे. हें सत्य आहे कीं त्याला उंट घेण्याची गरज नव्हती तथापि त्याला आपल्या राजास खिचविण्या विषयीं अगत्य पडतें. आणि मग पांढरा आपल्या उंटानें राजाचे घोड्यास घेता आणि त्यास नेहमी चांगलें स्थान प्राप्त होतें.

परंतु आपण आतां पहिल्या खेळाप्रमाणें चालूं.

६ रा. घो. स रा. उं'चे ३रे.	६ प्र. स रा. उं'चे ३रे.

घोड्यास बाहेर आणणें हा चांगला खेळ आहे. त्याचे उंटास घेण्याविषयीं तूं त्याला भय दाखवितोस इतकेंच नाहीं परंतु तूं तुझा स्वतां त्याला यथायोग्य वेळीं दूर्ग करण्याविषयीं संधी देतोस. काळ्यानें जर प्रधानानें संरक्षण करण्यापेक्षां आपला उंट, प्र. घो'चे ३रे घरीं आणला असता तर त्याचा डाव चांगला झाला असता.

७ घो. घेतो उंट. ७ प्र. घेतो घोडा.

मागले डावांत दोघेंही चांगल्या रीतिनें खेळलेत. तूं त्याचा उंट नीतिनें घेतलास कारण कीं तो प्रधानानें संरक्षित होता आणि त्याणें तुझ्या प्र. घो. पदातीस भय प्रदर्शन केलें आणि काळ्यानें आपल्या घोड्यानें घेण्याबदल त्याला, प्रधानानें योग्यरीतीनें घेतला; कारण कीं त्याचे टोंकास पदाती असून प्रधानांचा विनिमय करण्याविषयीं त्याचा हेतु होता.

८ प्र. घो. स प्र'चे २रे. ८ रा. घो. स उं'चे ३रे.

तूं प्रधानांचा विनिमय केला नाहींस आणि शत्रुचे प्रधानानें विद्ध झाला होता असा जो तुझा उंट आणि प्रधान ह्यानां रक्षणही केलेंस; त्यांत तूं चांगल्या रीतिनें खेळलास. परंतु हें सर्व कृत्य दुसऱ्या मोहऱ्यांचा गतीचा अवरोध न होतां, प्रधानास मात्र रा'चे २रे घरीं खेळून झालें असतें. कारण कीं घोडा तुझा प्रधानाचे उंटास रणांतून बाहेर येण्याचा अगदींच बंद करितो. काळा, तुझे रा. पदातीचे हल्ल्याकरितां आपलें दुसरें मोहरें यथायोग्य रीतिनें आणितो.

९ रा. उं. प. स उं'चे ३रे ९ प्र. घो. स रा'चे ४थे

रा. उं. पदातीनें तूं तुझा राजाचे पदातीस संरक्षण केलेंस. ह्यांत नूतन खेळणारांत जी साधारण चूक असती त्याप्रमाणें तूं तिच्या गुन्ह्यांत आला आहेस. जा वेळेस तूं उत्तम प्रकारानें खेळूं लागशिल त्या वेळेस तुला कळून येईल कीं रा. उं'चे पदातीस त्याचे ३रे

घरीं खेळण्यांत क्वचितच चांगला खेळ होत असतो. उदाहरणार्थ सांप्रतच्या प्रकरणीं पाहा. कीं राजा आपले बाजूस जेथे खिचणार (ह्म०जाणार) तेथे शत्रुच्या प्रधानाची दृष्टी आहे ह्मणून तूं कांहींएक कालपर्यंत तरीं दूर्ग करण्याविषयीं भ्रष्ट झाला आहेस. काळ्याचा शेवटला डाव फार शाहाणपणाचा आहे. तो पुनः तुझ्या उंटावर हल्ला करितो आणि त्याच डावानें आपला प्रधानाचा घोडा, राजाचे घोड्याचे साह्यानें तुझ्या स्थानाचे निर्बल टोंकावर आणतो.

१०. प स. प्र. घो चे ३ रे. १० प्र. घेतो प्र. हत्ती.

खरोखर ही मोठीच चूक आहे. तुझ्या प्रधानाचे ३ रे घरीं तुझ्या शत्रुचा घोडा शह देईल या कारणावरून तुझा मनांत चींता उत्पन्न होऊन, घाबरविलेल्या उंटाचा बचाव करावा एतदर्थ, त्या उंटाला, प्र. घो'चे ३ रे घरीं आणावयास घाबरलास आणि आपल्या प्रधानाचे हत्तीस "मरणोन्मुख" सोडून दिलास. काळा ह्मणूनच तो हत्ती घेतो आणि अगत्याचा नफा मिळाला असतां त्याला सहज रीतिनें जिकणें योग्य आहे.

११. दूर्ग करितो. (ह्म० राजास त्याचे घो'चे स्थ० आणि ह. स रा. उं'चे स्थ. खेळतो.) ११. प्र. घो. घेतो. उंट.

१२. घो घेतो घो. १२. दूर्ग करितो.

१३. प्र. स त्याचे २रे. १३. प्र. उं. प. स उं'चे४थे

तुझा शेवटला डाव मोठा चेटक (ह्मणजे कावेबाज) आहे; काळ्यानें, तुझा हत्तीस घेतल्यावर प्रधानास मागें आणलें नाहीं ही त्याणें चूक केली असें पाहून तो जा जाग्यावर हुकुम चालवितो त्याचा आपणास नफा मिळून, त्याचा बचाव बंद करण्याकरितां तूं विचार केलास; मग काळ्यानें असें संकट पाहून, प्र. स त्याचे

५वे घरीं नेऊन व संधी सांपडल्यास शह ही देऊन बाहेर आणावें या हेतुनें त्याला सहाय्य करावें ह्मणून तो आपल्या पदातीस पुढें आणितो.

१४. उं. स प्र. घो'चे २रे. १४. प्र. घेतो प्र. ह: प.

वेळास उपयोगी असा हा उंटाचा डाव आहे. निखालस असें वाटतें कीं त्याच्यानें एक दोन डावपर्यंत प्रधानास बचावापासून ही बंद करवत नाहीं परंतु तो हल्ला करितो आणि पटावर हुकुम चालिवण्यास शक्तिमान करितो.

१५. प्र. स रा. घो'चे ५वे. १५. घो. स रा'चे स्थ.

उभयपक्षीं चांगल्या रीतिनें खेळलेत. प्रधानास रा. घो'चे ५वे घरीं खेळण्यानें तूं आपल्या उंटानें एकदम त्याचा घोडा जिंकावा ह्मणून भय दाखविलेंस; कारण कीं त्याच्यानें तो घोडा, आपल्या राजावर शह उघड केल्या वाचून पुनः घेवबत नाहीं. परंतु असा डाव दिल्या पेक्षां घो. स प्र. ह'चे ५ वे घरीं खेळून मग तूं हत्तीस प्र. ह'चे स्थलीं आणलें असतेंस तर मग त्याचा प्रधानास आपला मार्ग बाहेर करण्याविषयीं अशक्य होतें.

१६. प्र. स रा'चे ३रे. १६. रा. ह. प. स ह'चे ३रे.

आपल्या घोड्याचा पदाती रक्षण करण्या करितां तूं तुझा प्रधानास मार्गे हटविलेंस हें मोठें शाह्मणपणाचें कृत्य केलेंस; कारण कीं तो पदाती घोड्यास रक्षण करित आहे ह्मणोन त्याचा बचाव करणें योग्य आहे. तुझा प्रधान त्याच हल्ल्याचे ठिकाणीं पुनः परत येऊं नये ह्मणून काळा आपल्या रा. ह'चे पदातीस खेळला.

१७. रा. ह. प. स ह'चे ३रे. १७ रा. स त्याचे ह'चे स्थ.

बुद्धिबळ खेळांत जाला "कालक्षेप" (ह्मणजे वेळ गमविणें) असें ह्मणतात त्याचे, येथे दोन दृष्टांत आहेत. कांहींएक अंशीं तो डाव खेळणाराचा खेळ वाढवावयासही उपयोगाचा नाहीं; कारण कीं आ-

पणास मिळणारा असा जो शत्रुचा प्रधान त्याला मिळविण्याचे सं- धीकडेस तुला लक्ष देणें योग्य होतें. तरुण खेळणारांत या प्रमाणेंच लाभ, आपले स्वतांच प्राप्त होत असतात आणि ते अलक्षित अ- सतात.

१८. रा. उं. प. स उंचे ४थे. १८ प्र. घो. प. स घोंचे३रे.

पुनः तूं अगत्याचें स्थान पाहाण्यास चुकलास. तूं आपल्या प्रधा- नानें त्याचे रा. ह. पदातीस घेऊन बिनघोर शह द्यावयाचा हो- तास; याचें असें कारण आहे कीं काळ्याचानें तुझा उंटाचे शहांत आल्यावांचून तुझा प्रधानास घेववत नव्हता. इतका वेळ पर्यंत तुझा शत्रु, आपला प्रधान जा संकटांत आहे हें पाहाण्यास सोडून देतो आणि जेथपर्यंत त्याचे दुसरे मोहऱ्यांस व्यवहारोचित सहाय्य, संबंध विषिष्ट आहे तेथपर्यंत तो प्रधान पटांतून बाहेर काढल्या सारिखा आहे.

१९ रा. घो. प. स घोंचे ४थे. १९ प्र. घो. प. स प्र. घोंचे ४थे.

तुझा मागला डाव फार वाईट आहे; कारण काळा तुझ्या घो- ड्यावर हल्ला करित होतास, मोहरें जिंकण्यासाठीं तुला घावर- वितो; कारण घोडा खेळल्यावर तुझा उंटास तुला असंरक्षितच सोडिलें पाहिजे.

२० प. स रा. घोंचे ५वे. २० पदाती घेतो घोडा.

यद्यपि तुझा घोडा घाल्यांत आला होता तथापि त्याचा सहज रीतिनें बचाव झाला असता. प्रथमतां तर त्याला त्याचे राजाचा हत्ती घेण्याविषयीं भय दाखऊन शत्रूचे प्र. उं. पदाती घेण्यानें; आतां जर त्याणें आपल्या राजाचा हत्ती खीचविला असता किंवा प्रधानाचा पदाती विरेस घातला असता तर जा पदातीनें तुझ्या घोड्यावर हल्ला केला होता त्याला घेण्याविषयीं शक्तीमान झाला असतास; किंवा दुसरें आपला प्रधान त्याचे २रे स्थलीं खिचविण्यानें;

आतां दुसऱ्या गोष्टित काळा जर घोडा घेण्याविषयीं धैर्यानें आंत शिरला असता तर तूं तुझा उंटानें रा. घो. प. स घेऊन व शह देऊन त्याचा प्रधान जिंकला असतास ह्मणजे या कृत्यानें त्याचा प्रधान तुझा प्रधानासमोर उघडा पडला असता. काळ्यास उंट घेण्यानें किंवा आपल्या राजास खिचविण्यानें, शह चुकविण्यास अगत्य पडलें असतें, आणि मग तूं त्याचा प्रधान घेतला असतास. ही स्थिति बहुत उपदेशावह आहे आणि त्यास एकतान विचार योग्य आहे.

२१. उं. स प्र. उं'चे ३रे. २१ प घेतो प्र. घो प.

२२. प. स रा. ह'चे ४थे. २२ प स प्र. घो'चे ७वे.

ह्या स्थितींत तुझा राजाचे जवळचे पदाती, पुढें चालिवण्याविषयीं एक फारच दिर्घ सुत्री कृती बहुत कार्य साधक आहे.

२३. प. स रा. उं'चे ७वे. २३. प. स प्र. घो'चे ८वे स्थलीं. नेऊन दुसरा प्रधान करितो.

आतां पदाती बराबर तुझा कासवा सारख्या गतीचा अपराध, नाश परिणामक प्रसिद्ध होतो. काळा दुसरा प्रधान करण्याविषयीं शक्तिमान झाला आहे आणि त्याचे आज्ञेंत दुसऱ्यास गर्क करणारें (ह्मणजे दडपून टाकणारें) असें बल आहे.

२४. ह. घेतो प्र. २४ प्र. घेतो ह. (श.)

आतां तुला नवा शोधून काढलेला प्रधान घेण्यापेक्षां दुसरा चांगला डाव नव्हता, कारण कीं दोन प्रधान निवारणाशक्य प्रतिपादित झाले आहेत.

२५ रा. स त्याचे घो'चे २रे. २५ घो. स प्र'चे ३रे.

२६ रा. घो. प. स घो'चे ६वे. २६ प. घेतो प.

२७ प. घेतो प. २७ उं. स प्र. घो'चे २रे.

संधी गमविण्याचें तूं येथे एक आश्चर्यकारक उदाहरण दिलें आहेस. तुझ्या शेवटल्या डावीं तुला, पूर्वींचे अनर्थ, तुझा शत्रूवर दोन

डावानें मात करून काढून टाकणें योग्य होतें. हें कोणत्या रीतिनें स्थापलेलें जातें त्याविषयीं प्रयत्न कर.

२८. रा. हृ. प. स हृ'चे ५वे. २८. घो. घेतो रा. प.

२९. उं. स रा'चे ५वे. २९. घो. स रा. घो'चे ४थे (का.श.)

तुला पूर्वी सांगितल्या प्रमाणें काळ्याचे मागल्या डावापर्यंत खेळ जिकण्याची संधी होती.

३०. रा. स घो'चे ३रे. ३०. रा. हृ. स उं'चे ६वे (श.)

३१. रा. स हृ'चे ४थे. ३१. प्र. स रा. उं'चे ४थे.

निखालस तूं या ठिकाणीं तुझा शत्रुचे क्षमाबुद्धिकडेस आहेस परंतु दैवानें त्याला आपल्या स्वतां आपले बलांतिल आणि स्थितींतील मोठ्या वर्चस्वाचा यथायोग्य उपयोग करण्या विषयीं चातुर्याचा फारच आभाव आहे, नाहीं तर त्याणे पांच साहा निरनिराळ्या प्रकारानें खेळ जिकला असता.

३२. प्र. घेतो हृ. ३२. प्र. घेतो प्र.

३३. उं. घेतो रा. घो. प. (श) ३३. रा. घेतो उं.

हा तुझा शेवटला प्रारब्द योग होता आणि त्याचा जय, तुझी खात्रीं करण्यास उपयोगी आहे कारण कीं, आपणास शोधून काढण्यास धैर्य पाहिजे नाहीं तर कितिएक उघड व आशारहित खेळाचे स्थितींत गुप्त शकल ह्मणजे उपाय असतो. काळ्यानें उंटास घेतल्यामुळें तुझा **राजास** बिन शहांत ठेविलें आहे, परंतु त्या **राजाला** शहांत गेल्याशिवाय आतां एकहि डाव नाहीं आणि त्या खेरिज तुझाजवळ दुसरें **मोहरें** किंवा **पदातीही** खेळावयास नाहीं ह्मणोन तूं **स्थानबद्ध** ह्मणजे **ठाणबंद मातींत** आलेला आहेस एतदर्थं तो खेळ अवरुद्ध केला आहे.

आतां तो **राजा** वरील वर्णन केलेल्या स्थितित नसता आणि यद्यपि तो दोन **पदाती** बराबर राहिला होता तथापि तो डाव पुढें

चालू झाला असता; कारण कीं इंग्लिश लोकांत आणखीही एक चाल आहे ती मी गीति छंदांत वर्णन करितों.

गीति

क्रीडेच्याअंतींहो, राहतजरिसत्यएकटें मोहरें[1] ॥
डावपरिपूर्णखरा, होईनातोह्मणांतहीरीतिरे ॥ ८ ॥

या प्रमाणें इंग्लिश लोकांतील चाली वर्णन केल्या.

मुसलमान लोकांची चाल वर्णन करावयाची होती परंतु त्यांचा ग्रंथ माझे पाहाण्यांत नाहीं ह्मणून लिहिली नाहीं. परंतु माझे ऐकण्यांत इतकेंच आहे कीं कुचमल्ली करिते वेळेस दोघां मिळून साहा मोहरीं (ह्म० बुद्धिबळें) असावींत व पांच राहिलीं असतां तो डाव समान ह्मणून काढून टाकतात; बाकी, सर्व चाल हिंदु लोकांप्रमाणें आहे.

---

१. येथे राजा ग्रहण करावा.

अध्याय १५

ग्रंथसमाप्ति प्रकरण.

श्लोक.

मनींहोतेमाझ्या, अणिकबहुते, ग्रंथलिहिणें,
क्रिडेच्याअंतींच्या, बहुताहिस्थिती, त्यामिळविणें ॥
क्रिडाप्रारंभींच्या, कृतिअणिकत्या, भिन्नअसती,
लिहूंजातांग्रंथीं, मजसिपडतो, खर्चहिअती ॥

॥ १ ॥

गीति.

आणिकत्याक्रीडेचा, मुंबापुरींप्रचारतोप्रचुर[1] ॥
नाहींयाहेतु[2]स्तव, वाढविनाग्रंथमीअतांफार ॥

॥ २ ॥

केकावलि

असेलमनिंतुमच्या, कृतिस्थितिसवाढीवर्णे,
विदीतकरण्यामला, तुम्हिचपत्रपाठीवणें ॥
गणेशकृष्णाजिच्या, विदितयंत्रमुद्रालयीं,
द्वितीयमगभागतो, रचुनिपाठविनालयीं ॥

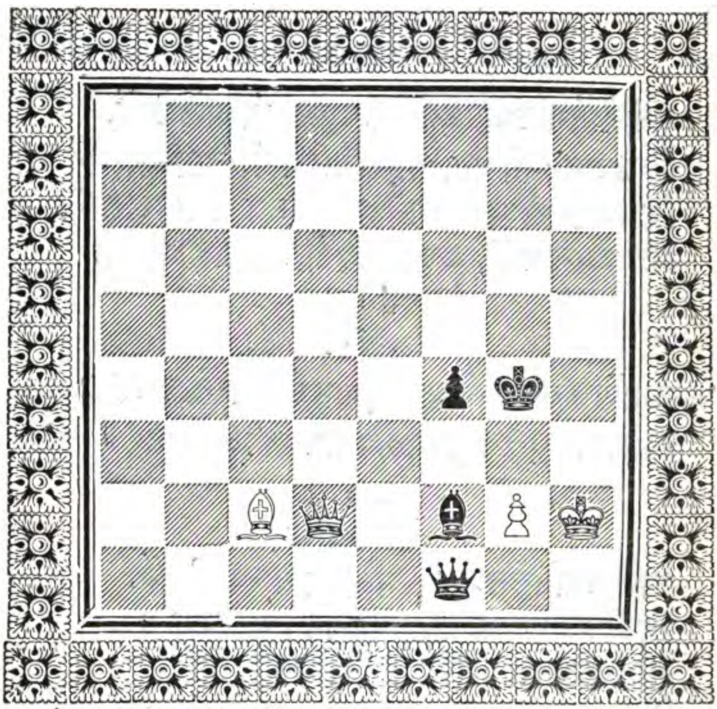
असो परंतु सांप्रतच्या स्थितिस हा ग्रंथ उपयोगीं पडेल अशी आशा आहे-- शेवटीं मी तुह्मास सांगतों कीं, यद्यपि हा ग्रंथ कित्ति एक प्रकरणीं एकाएकीं समजण्यास कठिण आहे तथापि नुसताच वाचून जरीं पाहिला तथापि त्यापासून बहुत लाभ होऊन सर्व प्रकरणें समजूं लागतिल यांत संशय नाहीं; परंतु पहिल्यापासून क्रमानें मात्रवाचावें.

आतां एक आश्चर्यकारक प्रहेलिका (ह्म० कुट) काढून दाखवितों त्याजकडेस लक्ष द्यावें. ह्याची जी लापनिका (ह्म० फोड) करून दाखविली आहे ती इंग्रेजी डावाप्रमाणें आहे यास्तव त्या प्रमाणें खेळावें.

---

१. बहुत. २. कारण.

प्रहेलिका.



पांढऱ्याची प्रथम खेळी असोन सात डावांत काळ्यावर मात करीतो व तितक्याच डावानें त्याजवळून जुलुमानें आपणावर प्यादे मात करऊन घेतो.

वरील आकृतीची लापनिका.

(पांढरा मात करीतो)

पांढरा	काळा
१ प्र. स प्र'चे७वे (श)	१ रा. स रा.ह'चे४थे किंवा ५ वें
२ प्र. स राह'चे३रे (श)	२ रा, स घो'चे४थे
३ प्र. स राउं'चे५वें (श)	३ रा स ह'चे५वे (उत्तम)

४ प्र. स रा.उं'चे६वे (श) ४ रा. स घो'चे५वे किंवा (क)
५-उं. स राउं'चे५वे (श) ५ रा. स ह'चे ४ थे.
६ प्र. स रा.घो'चे६वे (श.) ६ रा. स ह'चे५वे.
७ प्र. मात करितो.

(क)

४ रा स ह.चे४थे.
५ उं. स रा.घो'चे६वे (श.) ५ रा. स घो,चे५वे किंवा (ख)
६ प्र. स रा.उं.चे५वे (श.) ६ रा. स खिचवितो.
७ प्र. स रा.ह'चे५वे

(ख)

मात

५ रा. स ह'चे ३रे.
६ उं स रा 'चे४थे (का.श) ६ रा. स ह'चे४थे.
७ उं स रा. उं'चे ३रे

मात

(काळ्यास जुलुमानें प्यादेमात करणें जरूर पडलें.)

१ प्र. स प्र'चे७वे (श.) १ रा. स ह'चे४थे किंवा५वे.
२ प्र. स रा.ह'चे३रे (श.) २ रा. स घो 'चे ४ थे.
३ प्र. स रा.उं'चे५वे (श.) ३ रा. स ह'चे३रे. (उत्तम)
४ प्र. स रा. उं 'चे ६ वे (श.) ४ रा. स ह 'चे ४थे.
५ उं. स रा.घो'६वे (श.) ५ रा. स ह'चे३रे.
६ उं. स रा.उं'चे५वे(का.श) ६ रा. स ह'चे४थे.
७ प. स रा.घो'चे४थे. (श.) ७ प. घेतो मार्गस्थ पदाती.

प्यादेमात.

समाप्त.

LIST OF SUBSCRIBERS.

A.

Atmárám Cássináth Shástree Tánnàh —— 1
Dr. Anantá Chandrobá G. G. M. C. —— 1
Mr. Anandráo Bháskerjee —— 1
„ Anandráo Ganpat Senoy —— 1
„ Antobá Purshotam —— 1
„ Anandráo Tátia Náique —— 1
„ Atmárám Vittobá Pálgáokar —— 1
„ Anandráo Cáshináth Bhandáree. —— 1
„ Atmárám Rágobà —— 1
„ Abájee Gangádhar. —— 1
„ Anandráo Laxumanjee —— 1
„ Atmárám Màdowjee —— 1
„ Anandráo Bháskarjee —— 1
„ Anandráo Bháwoo —— 1

B.

Bhaványshankar Bápoo Jossey N. Dr. —— 2
Bápoo Raghoonáth Jossey N. Dr. —— 2
Raobáhadoor Báppoo Jagonnáth Jossey, Daftardár —— 1
Dr. Bháwoo Dájee G. G. M. C —— 1
„ Bálcrustna Saccárám Jossee G. G. M. C. —— 1
Mr. Bhásker Bápoo Jossee —— 1
„ Bháwoo Rágobá —— 1
„ Bállájee Soonderjee —— 1
„ Báll Bápoojee —— 1
„ Báppoojee Morojee —— 1
„ Bálcrustná Dwárkájee —— 1
„ Blácrustná Morojee —— 1
„ Bálcrustná Woodbotnáthjee —— 1
„ Bálcrustná Wásoodewjee —— 1
„ Báppoo Wássoodewjee —— 1
„ Bháwoo Anantá —— 1
„ Bábájee Cássináth —— 1
„ Bálcrustná Crustnájee Suràtker —— 1
„ Bhickoo Arjoonjee —— 1

Mr. Bhásker Wássoodewjee —— 1
" Bhagvantráo Nathobá —— 1
" Bállàjee Anantájee —— 1
" Bálcrustná Ganpatjee —— 1
" Bàbool Ambernáthjee —— 1
" Bhagvantrao Morojee —— 1
" Bábá Soonajee —— 1
" Bhawàneyshanker Rághobájee —— 1
" Bhásker Dámoder —— 1
" Bhickoo Bábájee —— 1

C.

" Cássináth Wittobá —— 1
" Cássináth Wittojee —— 1
" Cássináth Crustnaraojee —— 1
" Cássináth Crustnaraojee —— 1
" Cássináth Báboo Naique —— 1
" Cássináth Meghashám Teiley —— 1
" Crustnaráo Jagonnáthjee —— 1
" Chintoo Jagonnáth Jossee —— 1
" Curnánund Sadasewjee —— 1
" Chimnájee Jagonnáthjee —— 1
" Chictoo Napir Sailáker —— 1

D.

" Dinánáth Morojee —— 1
" Dádobá Janárdonjee —— 1
" Dámother Dádájee —— 1
" Dinánáth Jagonnáthjee —— 1

E.

" Essobà Dádájee —— 1

G.

" Ganpatráo Cássináth —— 1
" Ganpatráo Wássoodewjee —— 1
" Ganpatráo Maddonjee —— 1
" Ganpatráo Anandráo —— 1
" Ganpatráo Bachobá —— 1
" Ganpatráo Sadánandjee —— 1
" Gopináth Cássináthjee —— 1
" Gopináth Antobá —— 1
" Gopináth Saccárámjee —— 1

H.

Mr. Harison J. C. — 1
„ Harrichand Crustná Jossee — 1
„ Harrichand Wisswanáth Jossee — 1
„ Harrichandráo Jagonnáthjee — 1
„ Hyam Issájee — 1
„ Harri Bhicájee — 1

J.

Jagonnáthjee Shankersett Esquire J. P. — 3
Mr. Jagonnáth Gopináthjee — 1
„ Janárdan Gannesh, Palanday — 1
„ Janárdan Parshotam Senoy — 1
„ Janárdan Rámchanderjee — 1

K.

„ Khanderáo Morojee — 1
„ Keshowrao Ransordjee — 1

L.

„ Laxuman Jagonnáthjee — 1
„ Laxuman Venáyeck, Càmat — 1
„ Laxuman Gannesh Charay — 1

M.

Dr. Moreshwer Janárden Jossee G. G. M. C. — 1
Mear. Ashruff Ali Moonshee — 1
Mr. Mádhowráo Bállajee — 1
„ Mádhowráo Janárdonjee — 1
„ Madsoodan Essobá — 1
„ Madsoodan Harichanderjee — 1
„ Mothábhoy Antobá — 1
„ Morobá Vittobá — 1
„ Morobá Rangobá — 1
Messrs. Morobá and Bháwoo Harrichandjee — 1
Mr. Máncobá Morobá — 1

N.

Nárráyen Dinnánáthjee Esquire J. P. — 2
Mr. Nárráyen Janárdanjee — 1
„ Nárráyen Vittobá Náique — 1
„ Nárráyen Wássoodewjee — 1

Mr. Nárráyen Rágobá — 1
„ Nárráyen Ragoonáthjee — 1
„ Nárráyen Dinánáth Morojee — 1
„ Náráyen Bápoojee — 1
„ Náráyen Pándoorang — 1
„ Nárráyen Amroot — 1
„ Nárráyen Bhásker Jossee — 1
„ Nowrojee Dorábjee — 1
„ Nánábhoy Harridáss — 1
„ Nánábhoy Yecknáthjee — 1

P.

„ Parashrám Wishwanáthjee Belgáumker — 10
„ Pitámber Nánábhoy — 1

R.

„ Rámchander Purshotamjee — 1
„ Ragoonáth Náná Jossee — 1
„ Rámchandra Bálcrustná — 1
„ Rámchandra Laxumonjee — 1
„ Rámchandra Ganpat — 1
„ Rámchandra Gopáll Wáglay — 1
„ Rámchandra Narronjee — 1
„ Rowjee Bháskerjee — 1
„ Ragoonáth Jagannáth — 1
„ Rágobá Rámchandra Senoy — 1
„ Rághobá Nárrojee — 1

S.

Saccárám Cássináth Shástree — 1
Dr. Shámrow Nárráyenjee G. G. M. C. — 1
Mr. Sadánand Janárdonjee — 1
„ Saddánand Maccoondjee — 1
„ Saddánand Morojee — 1
„ Sadánand Nánábhoy — 1
„ Sadásew Pootlájee — 1
„ Sadásew Bhásker Jossee — 1
„ Sadásew Wishwanáth — 1
„ Sadásew Gopál — 1
„ Sadásew Ganobájee — 1
„ Sargon M. — 1
„ Soonder Nillájee — 1
„ Soonder Rowjee Bállajee — 1
„ Soonder Náronjee — 1
„ Shreecrustná Jagonnáthjee — 1

Mr. Shreenivás Rámchanderjee 1
„ Shreecrustná Wittojee 1
„ Sitárám Pándoorangjee 1

T.

„ Trimbackrao Anandrao 1
„ Trimbak Harbájee 1

V.

Venáyek Gangádher Shástree Patwerdhan 2
Venáyeck Wássoodewjee Esquire. 1
Venáyeckráo Jagonnathjee Esquire 1
Mr. Vishnoo Wássoodew Godbolay 5
„ Venáyeckráo Harrichanderjee 1
„ Venáyeckráo Anandráojee 1
„ Venáyeck Gopálráo 1
„ Venáyeck Morojee 1
„ Venáyeck Vittojee 1
„ Venáyeck Pándoorangjee 1
„ Venáyeck Shewshanker 1
„ Venáyeck Yesswant 1
„ Vittobá Crushnaráo 1

W.

Wishwanáth Atmáram Sett 1
Mr. Wássoodew Pándoorangjee 1
„ Wishwanáth Mádowráo P. 1
„ Wishwanáth Bándoojee 1
„ Wássoodew Crustná Senoy 1
„ Wishwásrao Maccoondjee 1
„ Wishnoo Balvant 1
„ Wittal Wássoodewjee 1
„ Wishwásrao Laxumonjee 1

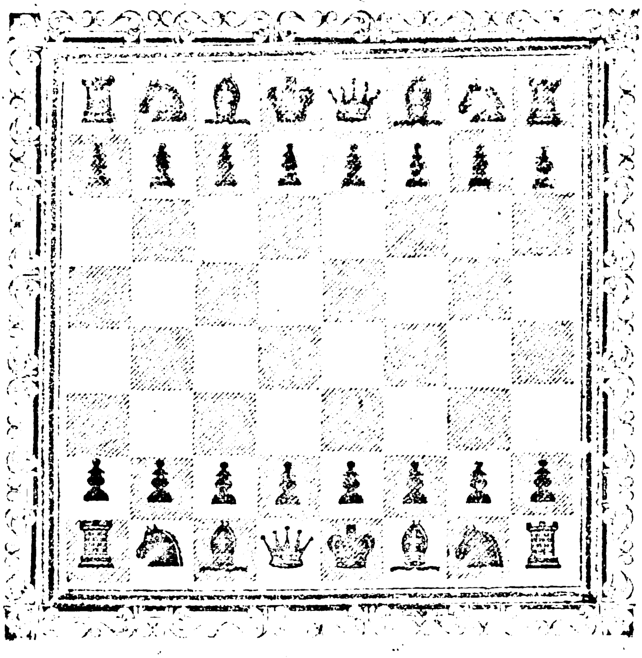
शुद्धिपत्र

पृष्ठ.	ओळ.	अशुद्ध.	शुद्ध.
क	२	खेळाचें पुस्तक करण्यास	खेळाचा ग्रंथ रचिण्यास
”	२०	दुर्व्यसने	दुर्व्यसनें
”	२३	जनानी	जनानीं
ख	८	सारीपाठ	सारीपाट
”	९	अधिनतो	आधिनतो
ग	९	आगत्याचे	अगत्याचे
घ	१३	मराठीत	मराठींत
”	२१	कोर्णी	कोणी
च	६	त्यांस मारूं शकवोस	त्यांस खेळांत मारूं शकतोस
”	७	अशा	असे
ञ	१	असे	असें
”	१८	ताबेतले	ताबेंतले
ट	२०	हिंदुस्थनांत	हिंदुस्थानांत
ठ	५	पईलें	पहिलें
५	२	तेथें	तेथे
”	५	जेथें	जेथे
११	६	सकुतहो.	सकुततो
”	१६	तेथें	तेथे
१३	२७	राजाचे उंटाचेस्थल, राजाचे घोड्याचे स्थल	राजाचे उंटाचें स्थल, राजाचे घोड्याचें स्थल
”	२८	राजाचें ह- प्रधानाचे	राजाचे ह- प्रधानाचें
१५	२२	स्थलीं नें	स्थलीं ने
१७	२०	प्रधानाच्यां	प्रधानाच्या
१८	२४	शतूचे	शत्रूचें
२१	१९	कर्षीत	कर्षित
२२	२६	मोहरे	मोहरें

पृष्ठ.	ओळ.	अशुद्ध.	शुद्ध.
२३	६	बळेंचे	बळेंचें
२४	१	वाजीनें	मोहऱ्यानें
२६	१४	प्र. घो ‘चे स्थळीं	प्र. घो ‘चे ८ वे स्थळीं
३६	५	घोडमात	ठाणबंद मात
३७	२४	त्याचा	त्याच्या
५१	१२	सारणतेनें	साधारणतेनें
”	२६	आपण्याविषयीं	आणण्याविषयीं
५५	८	लक्षण	लक्षणें
५६	२०	चतुष्कोणास	सम चतुष्कोणास
५९	१३	असतों	असतो
६१	१९	चुकणारा	चुकणार
”	२३	नुलतत्व	मूलतत्व
६५	१	पदार्ती	पदाती
”	३	त्याज	त्यांज
” टीप	५	फार गोंधळ पडतो	डावदेण्यास फार कठीणपडतें
९२	३	६घो. तेथून ननिघून दु० स्थलीं जातो	६ घो. स उं ‘चे ७ वे (रा.)
”	१६	१ प. स त्याचे ५ वे.	प्र. स त्याचे ५ वे
१११	२१	राजगृहींचा पदाती	राजाचा पदाती
११२ टीप	१३	त्याचे	त्याचें
११७ टीप	२४	काळ्याचा डाव ५ रा. प्र. घेतो प	५ रा. उं घेतो प.

ह्या ग्रंथांत कितिएक ठिकाणीं “ शत्रू ” ह्या शब्दांतिल “ त्रू ” हें अक्षर सदरीं लिहिल्या प्रमाणें असावें तेथे “ तृ ” असें पडलें आहे.

CHESS-PLAYER'S COMPANION.



बुद्धिबळें खेळणाराचा मित्र.

Marathi

